Wii • NINTENDO DS • VIRTUAL CONSOLE

06/08 Ausgabe 134 € 3,50
Österreich € 4,00; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

Die Zukunft der Nintendo-Helden:
Was wird aus Star Fox, Donkey Kong & Co.?

Das Jubiläum:
Großes Gewinnspiel mit vielen Preisen!

11 JAHRE N-ZONE

Star Wars
The Force Unleashed
Exklusive Bilder und Infos zur Wii-Sternensaga

Mario Kart Wii:
6 Seiten Tipps & Tricks für Siegertypen!

4 194373 903504 06

NINTENDOS GROSSE ONLINE-OFFENSIVE?

Mario Kart Wii + Smash Bros. Brawl

TEST + REPORTAGE: So machen sich die Mega-Hits im Netz!

torius.net

Willkommen in Deiner Welt.

Tiefpreis Garantie.
Bei uns bekommst Du die meisten Artikel zu Taschengeld-Preisen.

Belohnung für jeden Kauf.
sqoops-cents kannst Du auf sqoops wie bares Geld einsetzen.

Kostenlose Lieferung.
Ab einem Bestellwert von 30 Euro liefern wir frei Haus.

Gutscheine fürs Weitersagen.
3 Euro gibt's für jede erfolgreiche Empfehlung (Warenwert mind. 20 Euro).

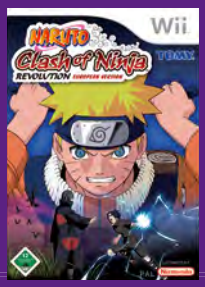
Kung Fu Panda: Das Game
38,50 €
58 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf
erhältlich ab 19.06.2008

Naruto – Uzumaki Chronicles
45,50 €
68 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf

SEGA Superstars Tennis
54,50 €
82 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf

Lego Indiana Jones
38,50 €
58 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf
erhältlich ab 05.06.2008

Yu-Gi-Oh! – World Championship 2008
38,50 €
58 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf



Naruto – Clash of Ninja Revolution
48,50 €
73 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf

Spielend einfach bestellen auf www.sqoops.de

Mario Kart inklusive Wii Wheel
48,50 €
73 sqoops-cents verdienst Du beim Kauf

Welcome to the other site!

sqoops
www.sqoops.de

VON LINKS

Maik Koch (Online-Redaktion)
Thomas Steuer (Redaktion)
Sebastian Billmeier (Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
Sebastian Stange (Redaktion)
Stefanie Schetter (Redaktion)
David Mola (Layout)
David Martin (Online-Redaktion)

NICHT AUF DEM BILD:
Stefanie Zehetbauer (Layout)
Wojtek Pruchnicki (Layout)

Alle Blicke in Richtung E3

Lässt Nintendo auf der Megamesse die Top-Hits aus dem Sack?

Totgesagte leben länger: Als die Leiter der Video- und Unterhaltungsmesse E3 im vergangenen Jahr bekannt gaben, künftig auf pompöse Bühnen-Shows zu verzichten, schien die Lage klar: Das Event hat seine Bedeutung als Videospiel-Leitmesse verloren! Die Gegenwart sagt uns etwas anderes: Während Drittthersteller wie Ubisoft, Midway oder Electronic Arts inzwischen eigene Hausmessen veranstalten und dort ihre Titel präsentieren, hält Nintendo nach wie vor an der E3 fest. Vergangenes Jahr standen namhafte Marken im Fokus: *Wii Fit*, *Mario Kart Wii*, *Resident Evil: The Umbrella Chronicles*, *Mario Party DS* und viele weitere Hits. Für Juli 2008 erwarten wir die Ankündigung längst überfälliger Serien: *F-Zero*, *Pikmin* und *Star Fox* für Wii, neue *Mario*-Sportspiele und Trainings-Titel für DS. In der USK-Prüfdatenbank haben wir zudem einen potenziellen Trend ausspioniert: *Kochkurs: Was wollen wir heute kochen?* erschien in Japan unter dem Titel *Talk! DS Cooking Navi* und dürfte euch vielleicht noch aus dem DVD-Beitrag „N-ZONE-Kochstudio" bekannt sein. Erwartet uns mit der Brutzel-Software der nächste Longseller nach *Gehirn-Jogging*, *Augentraining* und *Practise English*?

NEUE POWER IM NETZ!

Die Drittthersteller geben richtig Gas: *Alone in the Dark*, *Star Wars: The Force Unleashed*, *Okami*, *We Love Golf!* sind nur einige der potenziellen Kracher des Frühjahrs. Und da kommt noch mehr! In den nächsten N-ZONEs enthüllen wir weitere Wii-Trends, die die verschiedensten Genres abdecken. Doch schon bevor die nächsten beiden Ausgaben erscheinen, informieren wir euch in unserem rundum renovierten Online-Auftritt www.n-zone.de über alle Herbst-Hits. Denn alles neu macht der Mai – unsere Website bietet neue Rubriken, eine neue Benutzeroberfläche, neue Community-Elemente und eine Datenbank, in der IHR Spiele bewerten könnt! Hinter dem Launch stecken unzählige Wochen akribischer Programmierung und intensiven Bugfixings, an dem auch engagierte Mitglieder unserer Community mitwirkten. Vielen Dank für euren Einsatz – ihr seid eben einfach die Besten!

Viel Spaß bei der Lektüre wünscht
euer N-ZONE-Team

AUCH IM HANDEL ERHÄLTLICH:
N-ZONE-SONDERHEFT
SUPER SMASH BROS. BRAWL

INHALT

NEWS

08 Allgemeine News
64 Import-News

REPORTAGE

12 11 Jahre N-ZONE
20 Das große Nintendo-Helden-Treffen
76 Der Nintendo-Helden-Karrierecheck - Teil 3
78 Entwicklertagebuch
80 Jäger und Sammler
14 Jubiläums-Gewinnspiel
18 Mario Kart Wii online - Die ganze Wahrheit

JEDEN MONAT

93 DVD-Cover
06 DVD-Inhalt
68 Hardware
96 Impressum
40 Info-Center: Charts
41 Info-Center: Die besten Spiele
44 Info-Center: Die Redaktion
38 Info-Center: Most Wanted
40 Info-Center: Termine
70 Leserbriefe
97 Nachspiel
74 Spielerforum
82 Virtual Console
95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Alone in the Dark	28
Assassin's Creed: Altair's Chronicles	59
Bomberman Land Touch! 2	61
Boom Blox	51
Bust A Move	54, 61
Crash Bandicoot: Mind over Mutant	11
Dragon Quest Swords: Die maskierte Königin und der Spiegelturm	30
Dungeon Explorer	61
Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life As A King	66
Fish Tycoon DS	62
Geheimakte Tunguska	46, 60
LostWinds	65
Mario Kart Wii	18, 86, 92
Mario Super Sluggers	08
Moorhuhn: Juwel der Finsternis	62
MX vs. ATV Untamed	52, 92
Nancy Drew: The Deadly Secret of Olde World Park	62
Naruto: Clash of a Ninja Revolution	50
Ninja Gaiden: Dragon Sword	36
Obscure 2	53
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	54, 61
Race Driver: GRID	58
Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	62
Sky Crawlers	64
Sonic Chronicles: Die Dunkle Bruderschaft	34
Star Wars: The Force Unleashed	24
Summer Athletics	08
Super Smash Bros. Brawl	16
Tales of the New World	64
The World Ends With You	56
We Cheer	65
We Love Golf!	32
WiiWare	48

24 | Star Wars: The Force Unleashed

VORSCHAU: Brandheiße Infos und exklusive Bilder zu dem Action-Spektakel

48 | WiiWare

TEST: Wir haben den ersten Download-Games auf den Zahn gefühlt!

Alone in the Dark | 28

VORSCHAU: Detaillierte Spieleindrücke zu Ataris kommendem Survival-Horror-Titel

Das große Nintendo-Helden-Treffen | 20

REPORTAGE: Knallharte Fakten und gewagte Spekulationen

Mario Kart Wii online: Die ganze Wahrheit | 18

REPORTAGE: Das steckt hinter dem Online-Modus des Mega-Hits!

VORSCHAU

Wii

28 Alone in the Dark
30 Dragon Quest Swords: Die maskierte Königin und der Spiegelturm
24 Star Wars: The Force Unleashed
32 We Love Golf!

Nintendo DS

36 Ninja Gaiden: Dragon Sword
34 Sonic Chronicles: Die Dunkle Bruderschaft

TEST

Wii

51 Boom Blox
54 Bust A Move
66 Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life As A King
46 Geheimakte Tunguska
52 MX vs. ATV Untamed
50 Naruto: Clash of a Ninja Revolution
53 Obscure 2
54 Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
16 Super Smash Bros. Brawl – Der Online-Test
48 WiiWare

Nintendo DS

59 Assassin's Creed: Altair's Chronicles
61 Bomberman Land Touch! 2
61 Bust A Move DS
61 Dungeon Explorer
62 Fish Tycoon DS
60 Geheimakte Tunguska
62 Moorhuhn: Juwel der Finsternis
62 Nancy Drew: The Deadly Secret of Olde World Park
61 Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
58 Race Driver: GRID
62 Sea Monsters: A Prehistoric Adventure
56 The World Ends With You

TIPPS

Wii

86 Mario Kart Wii (Allgemeine Tipps und Streckentipps)
92 Mario Kart Wii (Freischaltbare Charaktere)
92 MX vs. ATV Untamed

DVD-INHALT

100 PROZENT NINTENDO

Mario Kart Wii (Wii)

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 06/2008, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

THEMA DES MONATS

Mario Kart Wii (Wii)
Die Strecken
Die Fahrzeuge
Die Spielmodi
Pro und Contra

VORSCHAU

Okami (Wii)
We Love Golf! (Wii)
Ferrari Challenge (Wii)
Ninja Gaiden: Dragon Sword (DS)
New International Track & Field (DS)

TEST

Assassin's Creed: Altair's Chronicles (DS)
Fire Emblem: Radiant Dawn (Wii)
Geheimakte Tunguska (Wii)
MX vs. ATV: Untamed (Wii)
Naruto: Clash of Ninja Revolution (Wii)
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords (Wii)
Super Turrican (VC)
The World Ends With You (DS)
Worms: Odyssee im Wurmraum (Wii)
WiiWare: Die ersten Spiele
Dr. Mario & Saikin Bokumetsu (Wii)
Final Fantasy: My Life As A King (Wii)
Ping Pong (Wii)
Pokémon Farm (Wii)
Star Soldier R (Wii)

BONUS

Iron Man (Präsentation)
N-ZONE vs. Leser: Mario Kart Wii
Star Wars: The Force Unleashed
T-Shirt-Falten wie ein Ninja

SPIEL-TRAILER

Alarm! Brennpunkt City
CSI: Hard Evidence
de Blob
Don King presents Prizefighter
Emergency Heroes
Guitar Hero Aerosmith
Guitar Hero on Tour
Iron Man
Kung-Fu Panda
LEGO Batman
LEGO Indiana Jones: Die legendären Abenteuer
Ninja Gaiden: Dragon Sword
Opoona
Sonic Unleashed
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian
The Incredible Hulk
Worms: Odyssee im Wurmraum
WWE SmackDown vs. RAW 2009

RUSH, RUSH!

SICHER DIR DEIN TICKET ZUR GC 08!

AB 02.05. IN DEINEM SATURN !

AB 8,50

Hol´ dir gleich deine Eintrittskarte für die größte Spiele- & Entertainment-Messe Europas: Die Games Convention in Leipzig! Tickets gibt´s im SATURN oder unter www.saturn.de/gc08

Tipp: Das Ticket kannst du auch in Leipzig als Fahrkarte für die öffentlichen Verkehrsmittel zur Messe nutzen!

SATURN

WIR HASSEN TEUER!

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

BILD: NINTENDO

ONLINE-ORGIE?
Mario Kart Wii rockt online ohne Ende, aber wie schaut's mit *Smash Bros. Brawl* aus? Auf Seite 16 erfahrt ihr es!

BILD: ACTIVISION

DIE MACHT IST MIT UNS
Star Wars: The Force Unleashed ist eines der wenigen Non-Nintendo-Spiele, das richtig viel Potenzial hat.

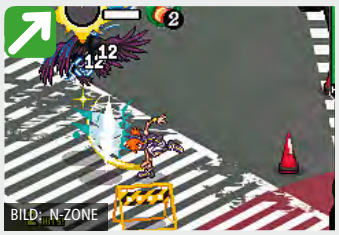


BILD: N-ZONE

DAS ENDE NAHT!
The World Ends With You von den *Kingdom Hearts*-Entwicklern ist spielerisch bizarr, aber definitiv einen Blick wert.

BILD: N-ZONE

DÄUMCHENDREHEN? BALD VORBEI!
Nintendo bestätigte uns am Tag des Redaktionsschlusses, dass Super Smash Bros. Brawl am 27. Juni erscheinen wird.

NICHTS NEUES! NULL!
Der Nintendo Media Summit 2008 war für die Fans eine herbe Enttäuschung: Neue Titel vorgestellt? Fehlanzeige!

Mario Super Sluggers

Baseball interessiert hier zwar niemanden, aber hey: Mario spielt mit!

SPORT | Hersteller: Nintendo, Termin: 2008

Die Sportart mit dem Holzschläger und dem Bällchen ist in Deutschland zwar ähnlich „beliebt" wie die Yoshi-Kaskaden im Online-Modus von *Mario Kart Wii*, aber sei's drum: *Mario Super Sluggers* ist ein Sportspiel und schon allein deshalb interessant, weil Mario mit dabei ist. Auf dem Nintendo Media Summit 2008 wurde das Spiel erstmals präsentiert. Ähnlich wie bei *Wii Sports* schwingt ihr die Wii-Fernbedienung, um den Ball auf die Reise zu schicken. Als spielbare Charaktere sind die üblichen Verdächtigen auf dem Platz: Mario, Luigi, Yoshi, Wario, Koopa und viele mehr. In Europa dürfte sich das Interesse um den Titel stark in Grenzen halten – schon der GameCube-Vorgänger *Mario Superstar Baseball* wurde hierzulande nicht deutsch lokalisiert. Wir bleiben für euch trotzdem am (Base-)Ball – und diese ausgelutschte Formulierung ergibt in diesem Fall sogar Sinn. **(ck)**

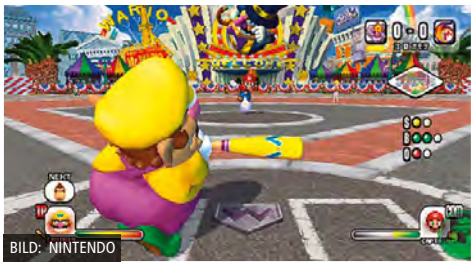


BILD: NINTENDO

Summer Athletics

Tragt das olympische Feuer auf eure Wii!

SPORT | Hersteller: dtp, Termin: Sommer 2008

Kurz vor Redaktionsschluss durften wir uns selbst ein Bild vom neuesten Streich der Entwicklerschmiede 49 games machen. Mit *Summer Athletics* könnt ihr eine Vielzahl olympischer Disziplinen realitätsgetreu vor dem Fernseher nachspielen. Deshalb haben sich alle Redakteure in ihren Sportdress geworfen und vor dem Bildschirm ihr Möglichstes gegeben. Egal ob Bogenschießen, Staffellauf oder das Speerwerfen: Die Sportarten funktionieren äußerst gut und gehen flott von der Hand. Nur grafisch riss uns *Summer Athletics* nicht vom Hocker – in dieser Hinsicht ist *Mario & Sonic bei den olympischen Spielen* deutlich überlegen. Allerdings gibt es kein einziges realistisches Olympia-Spiel für die Wii, deshalb dürfte diesem Spiel im Sommer eine große Aufmerksamkeit zukommen. **(sb)**

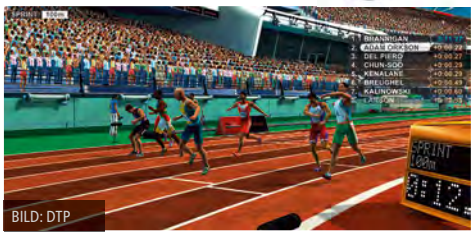


BILD: DTP

Weltuntergang – und ihr seid dabei!

… zumindest beim neuen Rhythmus-Spiel von Square Enix!

Satte 88 Prozent Singleplayer-Wertung war uns das neue Rhythmus-Spiel von den *Kingdom Hearts*-Entwicklern wert. Und passend dazu verlosen wir zwei Fan-Pakete, bestehend aus *The World Ends With You* für Nintendo DS und dem offiziellen Square-Enix-Soundtrack zum Spiel. Wie ihr am Gewinnspiel teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96. Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „57". Einsendeschluss ist der 31. Mai 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

5-Minuten-Test-Terrine

Manche Spiele sind einfach so bizarr, so öde oder so „casualig", dass wir keine wertvolle Testseite dafür opfern möchten. In dieser neuen Rubrik stellen wir euch die Spiele trotzdem vor – ganz subjektiv kommentiert von den Redakteuren nach exakt fünf Minuten Spielzeit. Mehr Instant-Meinungen gibt's auf www.n-zone.de!

Tabaluga: Grünland in Gefahr (DS)

Wow, dieses Spiel schafft es sogar, den Anspruch von „ALDI informiert" und den „RTL II News" zu unterbieten. Ich hample mich von links nach rechts durch spielerische Ödnis, hüpfe alle paar Sekunden auf den Kopf der Gegner und verspüre ... nichts. Kein Vergleich zu *New Super Mario Bros.* und selbst für Kinder langweilig! **(ck)**

Clever: Das Spiel, das Wissen schafft (DS)

Ohne Boning. Ohne Eligmann. Ohne irgendetwas, was mich an die TV-Show erinnert. Ich muss einen Ball in eine Kiste springen lassen, indem ich eine Sprungfeder mit einem Holzbrett verbinde. Das ganze Spiel besteht aus solchen Kettenreaktions-Minispielen. Ganz nett, aber was hat das mit „Clever" zu tun? **(ck)**

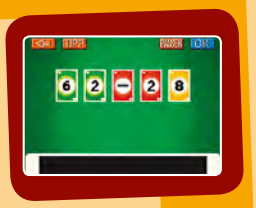
Mein Englisch-Coach (DS)

Heißt die Zeit zwischen Abend- und Morgendämmerung „night" oder „improve"? BITTE SCHÖN? GEHT'S NOCH? Ein Spiel, das mir weismacht, mein „Englisch-Vokabular zu meistern" (Packungstext), in Wahrheit aber nicht mehr ist als ein zufallsbestimmter Vokabeltest auf Zweite-Klasse-Programmier-Niveau. Finger weg! **(ck)**

Cheggers Party Quiz (Wii)

Ohje! Dieser untersetzte Karo-Hemd-Träger mit Stirnglatze und viel zu großem Kopf soll ein Sympathieträger sein? Na ja, dafür ist er ziemlich lahm synchronisiert. Alleine macht das Spiel nicht die geringste Laune. Aber auch mit mehreren Spielern dürfte nicht allzu viel Spaß aufkommen, dafür ist das Spiel einfach zu langsam. Finger weg! **(sst)**

Maths Play (DS)



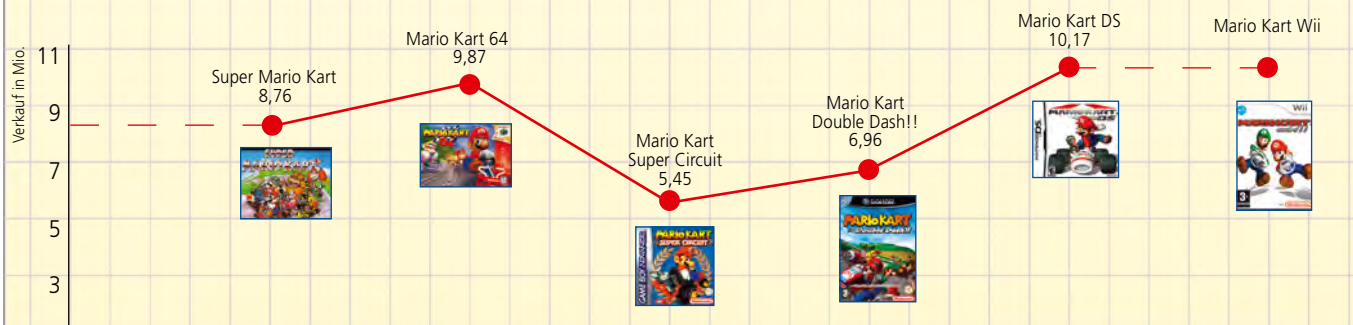
Oh, das ist ja übersichtlich. Nur vier Spielmodi! Ihr legt stets aus Karten mit Zahlen und Rechensymbolen Gleichungen zusammen. Es gibt auch komplexere Spielmodi, die beruhen aber auf demselben Spielprinzip. Wirklich Spaß hatte ich keinen. Liegt wohl unter anderem daran, dass die Aufmachung und der Umfang nicht stimmen. **(sst)**

Tina auf dem Bauernhof (DS)

Arrgh! Eine Art Adventure für die ganz Kleinen. Eigentlich recht süß, aber auch ziemlich bizarr. Wieso sprechen die Tiere auf dem Bauernhof? Wieso führt ein Fuchsalarm im Hühnerstall dazu, dass wir Eier fangen müssen? Das ist zu viel für mich! Aber ganz junge Zocker könnten sich wohlfühlen, es gibt jedoch viel zu lesen. **(sst)**

N-ZONE-Chart-Show powered by VGchartz.com

Diesmal im Fokus: die Verkaufszahlen der Mario-Kart-Serie



Mario Kart Wii hat sich bislang 1,08 Mio. Mal verkauft (Stichzeit Mitte April 2008). Der bisherige Heimkonsolen-Chart-Spitzenreiter der Serie war allerdings *Mario Kart 64* mit mehr als neun Millionen Einheiten. Schlusslicht bildet die Game-Boy-Advance-Version mit gerade mal 5,45 Mio. Einheiten. Mit der DS-Fassung wurde aber der Verkaufszahlen-Abwärtstrend wieder gestoppt: Mehr als zehn Millionen verkaufte Einheiten sind selbst für das erfolgsverwöhnte Unternehmen Nintendo absolut bemerkenswert.

Eine News, zwei Meinungen: Neues beim Nintendo Media Summit 2008?

Am 10. und 11. April 2008 veranstaltete Nintendo für die amerikanischen Fachjournalisten ein Event, das schon vorher heiß diskutiert wurde. Denn solche sogenannten Media Summits sind im Vorfeld immer Nährboden für allerlei Gerüchte und Spekulationen. Kommt ein *F-Zero*? Was ist mit neuen Nintendo-Serien? Wird ein neues Zubehör à la Wii Wheel oder Balance Board vorgestellt? Eingetreten ist nichts von alledem – die Präsentationen widmeten sich ausschließlich schon bekannten Spielen. Christoph und Sebastian kommentieren die Lage.

Christoph Kraus kommentiert

Nintendos Geheimhaltungspolitik hat System: Erinnert ihr euch, als *Mario Kart Wii* Anfang des Jahres völlig überraschend aus dem Hut gezaubert wurde? Binnen weniger Wochen wurde das Spiel nach der Herausgabe neuer Screenshots in den Handel gebracht – das wäre noch vor einigen Monaten undenkbar gewesen! Allerdings ist der *Mario*-Konzern längst nicht mehr auf uns Vielspieler angewiesen, sondern schöpft seine Expansion eher aus den neuen Zielgruppen, die dem Unternehmen viel Geld bringen. Die Folge: Es werden eher Spiele vorgestellt, die vom Nullachtfuffzehn-Konsumenten beachtet werden. Ein solches Medien-Echo schafft leider kein *F-Zero*, kein *Donkey Kong*, kein *Kirby*. Krass gesagt: Ich habe manchmal das Gefühl, als würden „Hardcore-Spiele" wie *Disaster: Day of Crisis* oder *Fire Emblem DS* nur aus Mitleid zu den Fans veröffentlicht. Wirtschaftlich sind die „Touch! Generations"-Titel deutlich rentabler.

Sebastian Stange kommentiert

Was mich vor allem überraschte, war die Tatsache, dass Nintendo mit *Star Wars: The Force Unleashed*, *Boom Blox* und *Guitar Hero On Tour* auch viele Spiele von Drittherstellern vorstellte. Hat man bei Nintendo etwa nicht genügend neue Titel im Ärmel oder will man die ganz großen Bomben wirklich erst zur E3 platzen lassen? Ich hoffe auf Letzteres! Doch inzwischen ist eines klar: Nintendo will mehr! Mehr Spieler, mehr Marktanteile und mehr Beachtung in der Öffentlichkeit. Das Zugpferd dafür wird diesen Sommer jedoch kein *F-Zero* und kein *Zelda* sein, sondern *Wii Fit*. Mit einem nie da gewesenen Marketing-Budget will man den Wii-Fitnesstrainer an die Leute bringen. Das Konzept scheint aufzugehen. Zumindest in Japan verkaufte sich *Wii Fit* wie geschnitten Brot. Ich hoffe nur, dass Nintendo bald als Ausgleich ein richtiges Hammerspiel ankündigt. Worauf soll ich mich sonst den Sommer über freuen?

Gewinnt die Geheimakte Tunguska!

Wir verlosen sechsmal Markenqualität aus deutschen Landen.

Gute Spiele kommen nicht immer aus Japan oder den USA: Die deutschen Entwickler von keen games haben letztes Jahr *Anno 1701* ohne Abstriche auf den DS portiert und durften sogar eine Disney-Version von *Dance Dance Revolution* für Konami produzieren. Das neueste Produkt aus Frankfurt heißt *Geheimakte Tunguska* und ist ein Point&Click-Adventure mit gewohnt dichter Story. Wir verlosen jeweils dreimal die Wii- und DS-Version des Spiels. Die Tests lest ihr in dieser N-ZONE auf den Seiten 46 und 60. Wie ihr am Gewinnspiel teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96! Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „56". Einsendeschluss ist der 31. Mai 2008.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**(ck)**

Crash Bandicoot Mind over Mutant

Herzlich willkommen im Mutantenstadl!

JUMP & RUN | Hersteller: Vivendi Games, Termin: Herbst 2008

Crash Bandicoot: Mind over Mutant lautet der englischsprachige Titel des neuen Hüpf-Hits aus der *Crash Bandicoot*-Serie. In Sachen Gameplay erwarten uns einige neue Features: Ihr sammelt besiegte Monster in eurer virtuellen Tasche, levelt diese auf und setzt sie je nach Bedarf ein. Außerdem nutzt ihr die verschiedenen Eigenschaften der Kreaturen, um in bestimmten Level-Abschnitten voranzuschreiten. Das erste Mal in der Serie greift Coco, die Schwester von Crash Bandicoot, aktiv ins Geschehen ein. Im Koop-Modus des Spiels geht ihr zu zweit auf Monsterjagd. *Crash Bandicoot: Mind over Mutant* wird von Radical Entertainment in Vancouver/Kanada entwickelt und im Herbst für Wii und Nintendo DS erscheinen. Die Entwickler produzierten zuvor *Crash of the Titans* (N-ZONE-Singleplayer-Wertung: 79 %) oder *Simpsons: Hit & Run* für Vivendi Games. **(mk/ck)**

BILD: VIVENDI GAMES

Statistik

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 06/08

Fundstück des Monats:	Neulich bei McDonald's: Nachdem Christoph, David und Maik ihre Sparmenüs gemampft haben, entdecken die Drei einen Schaukasten mit Nintendogs-Plüschfiguren. Und wie diese Dinger aussehen, zeigen wir euch auf www.n-zone.de (Suchbegriff „pommes nintendogs").
Prozentzahl des Monats:	0 %. So häufig benutzten Sebastian und Thomas das Wii-Wheel in *Mario Kart Wii*. Nur Christoph nahm das Lenkrad mal kurz in die Hand – und legte es gleich wieder weg. Mit Wii-FB und Nunchuk spielt es sich halt am besten!
Gaudi des Monats:	Kurz nach dem Start von *Mario Kart Wii* fahren wir online gegen unsere Leser – und müssen knallhart feststellen, dass wir nicht den Hauch einer Chance haben, auf den ersten Rang zu kommen. Ihr seid eben einfach die Besten! Ein kommentiertes Rennen präsentieren wir allen Abonnenten auf unserer DVD. Dort findet ihr übrigens auch eine Komplettlösung zum Virtual-Console-Hit *Zelda: Ocarina of Time* als PDF.
Häufigste Frage des Monats:	„Wie bekommt man das goldene Wii-Wheel in *Mario Kart Wii*?" – Des Rätsels Lösung: Ihr müsst online sehr, sehr lange mit dem Lenkrad fahren. Habt ihr es eine Zeit lang benutzt, erscheint das goldene Symbol neben eurem Namen.

11 JAHRE N-ZONE

und die Fans feiern mit!

Nintendo-Fanseiten kommentieren den 11. N-ZONE-Geburtstag. Lassen wir es krachen!

Christian Leuenberg, www.wiiinsider.de

Bei uns im Rheinland hat die Zahl 11 ja eine ganz besondere Bedeutung, läutet sie doch die fünfte Jahreszeit ein, in der Frohsinn groß geschrieben wird. Einen solchen Frohsinn verspüre auch ich beim monatlichen Gang zum Briefkasten, in welchem die druckfrische N-ZONE wartet. Viele lesenswerte Artikel bescherte uns die Redaktion in der Vergangenheit, aber auch (total) kultige Aktionen wie z. B. die Ankündigung des ominösen Spiels „Nasty Zone". Weniger nasty aber ziemlich tasty sicherlich die kommenden Ausgaben. Ich freu' mich – auf die nächsten elf!

Benjamin Becker, www.gamepals.de

Als GAMEPALS vor dreieinhalb Jahren gegründet wurde, war niemand Geringeres als Christoph im Team dabei. Durch sein großes Engagement und die damals schon guten Publisher-Kontakte konnten wir uns schnell etablieren und nach seinem Wechsel ins Printgeschäft blieb ein sehr enger professioneller sowie freundschaftlicher Kontakt bestehen. Derzeit befinden wir uns in einem kompletten Relaunch und sind dann bald wieder voll und ganz da, um die enge Kooperation fortzusetzen. Wir gratulieren derweil zum 11-jährigen Jubiläum und freuen uns auf viele weitere Jahre mit der N-ZONE!

Holger Wettstein, www.wiitower.de

Die N-ZONE ist für mich schon lange ein fester Bestandteil in der Nintendo-Medienlandschaft. Schon seit Jahren sind unsere Redakteure Fans der N-ZONE und eurer Berichte. Bei unseren täglichen Besuchen auf der Online-Version eurer Zeitschrift nutzen wir diese auch oft als Quelle für unsere Webseite wiitower.de. Macht auf jeden Fall weiter so! Wir wünschen euch viel Erfolg in den nächsten 11 Jahren und dass ihr uns noch lange erhalten bleibt.

Matthias Brems, www.nintendofront.de

Auch wenn unsere NintendoFront noch zu den jüngeren Magazinen im BigN-Sektor zählt, heißt dies natürlich nicht, dass unsere Redaktion keinerlei Berührung mit Nintendo hatte. Schon seit NES/SNES-Zeiten begleitet uns Nintendo durch die bunte Welt der Videospiele und die N-ZONE war und ist für uns stets ein Begriff, der fest damit verbunden ist. Gerade in unseren Zeiten der extremen Schnelllebigkeit freuen wir uns, dass das „Urgestein" N-ZONE diesem Trend entgegenwirkt und es geschafft hat, Nintendo-Spieler über diesen langen Zeitraum zu begleiten. Wir wünschen alles Gute für die nächsten 11 Jahre.

Marian Wehmeier, www.nintendowiix.net

Ein Monat ohne N-ZONE? Schon als kleiner Nintendo-Fanatiker vor elf Jahren unvorstellbar! Absurd! Woher sollte man denn wissen, welche Nintendo-64-Highlights auf keinen Fall verpasst werden durften? Oder welche nebeligen Gurken-Games es zu meiden galt? Wie viele Unschuldige haben sich in ihrer stählernen Unwissenheit *Superman* und *War Gods, FIFA 64* oder andere Unerträglichkeiten zugelegt? Gott bewahre! Während ahnungslose Köpfe wohl noch immer auf „Nasty Zone" warten, sollte man die Genossen um Brich und Ippisch alleine aufgrund ihrer enormen Aufklärungsarbeit mit Kniefall und Handkuss huldigen. Auf weitere 132 Monate!

Marcus von Lüde, www.playwii.de
Elf Jahre lang Deutschlands Nintendo-Magazin Nr. 1 zu sein, ist eine Hausnummer für sich, die in Anbetracht der vielen verschwundenen Konkurrenten umso imposanter wirkt. Konsolen wurden ersetzt, Trends, aber auch Krisen kochten hoch und kühlten oft ebenso schnell wieder ab. Eine der wenigen Konstanten seid ihr! Nicht zuletzt deshalb wollen wir von playWii.de euch herzlich gratulieren und sind sicher genauso gespannt wie ihr, wie rasant sich die Welt der Spiele aber auch die Welt der Berichterstattung weiterentwickeln wird!

Magnus Kleditzsch, www.nintendocast.de
Herzlichen Glückwunsch! Unsere gesamte Redaktion kann gar nicht genug Lob für euer Magazin zusammentragen. In keinem anderen Printmagazin kann man so ausführliche Nintendo-Tests und gleichzeitig so ein tolles Community-Gefühl erleben. Dies zusammen ist schon eine riesige Leistung, aber ihr schafft es, euch trotzdem stetig zu bessern! Auf die nächsten 11 Jahre N-ZONE und natürlich auf Nintendo – denn ohne Nintendo wäre das alles nicht möglich.

Matthias Engert, www.mag64.de
Zunächst möchte auch das Online-Magazin Mag64 der N-ZONE zum 11-jährigen Jubiläum gratulieren. Das Jahr 1997 war seinerzeit noch geprägt von einem recht hohen Aufkommen an Print-Ausgaben für den geneigten Videospiele-Fan und speziell für die Nintendo-Gamer. Die N-ZONE war zu Beginn nur eine von vielen, konnte es aber schaffen, sich über die Jahre zu etablieren und ihren eigenen Stil zu verwirklichen. Auch wir waren Leser der ersten Stunde, bevor wir ein ähnliches Projekt einige Monate später als Online-Variante gestartet haben. Im schnelllebigen Geschäft der Videospiele sah man viele neue Konkurrenten kommen und gehen, die N-ZONE konnte sich auch in schwierigen Zeiten behaupten. Das Ganze über nun 11 Jahre, was ebenfalls für die Qualität einer Publikation spricht. Wir wünschen der N-ZONE weiterhin alles Gute auf dem Weg durch den Nintendo-Dschungel und noch viele Jubiläen, die es zu feiern gilt.

Simon Boltz, www.nintendofans.de
Im Namen von Nintendofans.de gratuliere ich der N-ZONE-Redaktion von heute, aber auch denjenigen, die das Heft in den Anfängen groß gemacht haben. Elf Jahre – da werde ich zwar nicht sentimental, aber doch nachdenklich, denn ob ihr es glaubt oder nicht: Bei mir zu Hause liegen noch zahlreiche Ausgaben der N-ZONE, darunter sogar die allererste! Damals war Nintendo 64 das große Thema. An solchen Jubiläen merke ich, wie die Zeit vergeht, aber auch, wie wenig sich manches ändert: Die Wertschätzung guter Videospiele, egal ob sie 2D- oder 3D-Grafik haben!

Kim Trank, www.magaziniac.de
Liebe N-ZONE, seit vielen Jahren begleitest du mich schon. Du warst zu Beginn meiner Pokémon-Zeit dabei und später haben wir gemeinsam die Welt von Raccoon City erkundet. Auch in Zeiten der Schwäche hast du mich nie alleine gelassen und mich als einziges Nintendo-Magazin jeden Monat über alles Wichtige informiert. Für diese Treue möchte ich dir hiermit danken. Ich wünsche dir alles Gute für die nächsten elf Jahre und bleib auch weiterhin am Puls der Zeit.

WAS MACHEN EIGENTLICH ...?

Elf Jahre N-ZONE – mehr als zweihundert Mitarbeiter in den Abteilungen Redaktion, Druck, Vertrieb, Produktion, Anzeigen, etc.! Wir verraten euch, was die ersten zwei leitenden Redakteure heute machen.

HANS IPPISCH
Hans hob die N-ZONE kurz nach dem Nintendo-64-Launch aus der Taufe und verantwortete das Magazin erst als Leitender Redakteur, dann als objektübergreifender Redaktionsdirektor. Heute ist Hans Commercial Director bei Computec und verantwortet unter anderem das Anzeigengeschäft.

JENS QUENTIN
Jens leitete die N-ZONE sowie das offizielle Club-Nintendo-Magazin in der GameCube-Ära und arbeitet heute als PR-Berater bei Marchsreiter Communications in München. Er betreut unter anderem die PR-Kampagnen zu *Ferrari Challenge, Williams Pinball, Off Road* und *Jackass: The Game*. Zwischenzeitlich war er Redakteur bei der IDG Entertainment GmbH in München.

11 Jahre N-ZONE

Das Gewinnspiel

Die N-ZONE kommt ins Schnapszahl-Alter. Lassen wir die Korken knallen!

UBISOFT

3 x *Rayman Raving Rabbids 2* (Wii)
3 x *Nitro Bike* (Wii)
3 x *CSI: Eindeutige Beweise* (Wii)
2 x Rucksack zu *CSI: Eindeutige Beweise*
7 x T-Shirt zu *Mein Wortschatz Coach*

ELECTRONIC ARTS

1 x *Ninja Reflex*-Package,
bestehend aus Wii-Konsole, *Ninja Reflex* (Wii),
Anime-DVD-Box *Peace Maker*, EA-Sports-Ladestation
2 x *Ninja Reflex* (Wii)
2 x Anime-DVD-Box *Peace Maker*

ATARI

3 x *Moorhuhn: Juwel der Finsternis* (DS)
3 x *Asterix bei den Olympischen Spielen* (DS)
3 x *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3* (Wii)
3 x Atari-Tasche

SEGA

1 x SEGA-Fanpaket, bestehend aus 11 SEGA Spielen nach Wahl!

Dem Gewinner geben wir eine exklusive, einmalige und nur für dieses Gewinnspiel aktive VIP-SEGA-Mail-Adresse bekannt. Wer als Gewinner ermittelt wird, darf seine Wunschspiele an diese Adresse senden. Der SEGA-Post-Express schickt euch dann alles zu – hurra!

ACTIVISION

3 x *Guitar Hero 3*-Faceplate für die Wii-Gitarre
3 x *Spider-Man*-T-Shirt (o. Abb.)
10 x *World Series of Poker*-Schlüsselanhänger (o. Abb.)
10 x *World Series of Poker*-Karten-Set (o. Abb.)
1 x *World Series of Poker 2008* (DS)
1 x *Spider-Man: Freund oder Feind* (DS)
1 x *Tony Hawk's Proving Ground* (DS)

VIVENDI GAMES

3 x Crash-Figur
+ *Crash of the Titans* (Wii)
+ *Crash of the Titans* (DS)
+ *Crash of the Titans*-Schlüsselband
3 x *Crash of the Titans* (DS)
+ *Crash of the Titans*-Schlüsselband
10 x *Crash of the Titans*-Schlüsselband

MITMACHEN: SO GEHT'S!

Ihr seid nur noch wenige Schritte vom Gewinnen entfernt.
Und so nehmt ihr an der Verlosung teil*:

Um zu gewinnen, folgt dem prominenten Kasten auf der Startseite von www.n-zone.de und hinterlasst den Kommentar „Ich will gewinnen!"

Oder schreibt uns eine SMS mit „NZ 55" und eurer Adresse an die unten stehende Nummer. Beispiel: „NZ 55 Mario Müller, Regenbogen-Boulevard 12, 12345 Musterstadt"

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze
(inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS)
CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Ihr könnt auch eine Postkarte an die folgende Adresse schicken:
Computec Media AG,
„11 Jahre N-ZONE",
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

Viel Glück!
Einsendeschluss ist der 03. Juni 2008. Es gilt das Datum des Poststempels. Die Gewinner der Verlosung werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

* Jeder, der an unserer Leserumfrage auf Seite 95 mitmacht, nimmt automatisch am Jubiläumsgewinnspiel teil.

BURN BABY, BURN! Die heiße Samus pustet die Online-Konkurrenz mit ihrem sehr mächtigen Zero-Laser aus dem Bild. BILD: N-ZONE

IHR EINSATZ BITTE In der Rolle des Zuschauers könnt ihr im Vorfeld der Kloppe-rei auf euren Favoriten der Kampfes setzen. BILD: N-ZONE

Super Smash Bros. Brawl Der Online-Test

Lokal geprügelt haben wir uns bereits zur Genüge – jetzt geht's ab ins Internet!

Fakten

- Separater Smash-Bros.-Freundescode erforderlich
- Free-for-all- und Team-Matches möglich
- Zuschauer-Funktion
- Vier kurze Textbotschaften können versandt werden
- Keine verbalen oder textbasierten Kommunikationsmöglichkeiten
- Keine öffentlichen Statistiken vorhanden

AUTOR: FELIX KOTHE

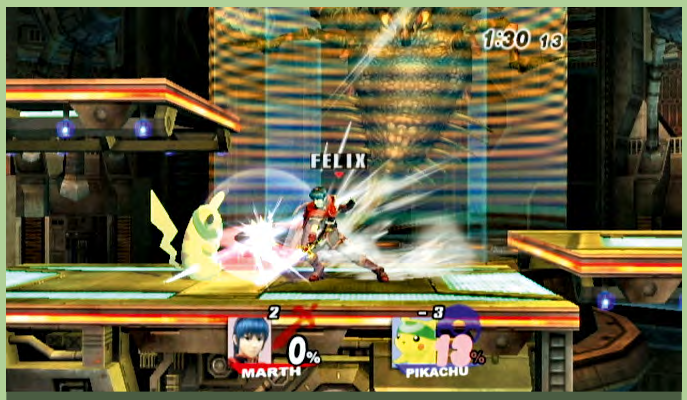
Seitdem *Super Smash Bros. Brawl* in der Redaktion eingetroffen ist, gibt es kein Halten mehr. Während Christoph aufgehört hat zu schlafen und Sebastian in jeder freien Pause an der Perfektion seiner Kampfstrategie arbeitet, kann Tom nur verständnislos den Kopf schütteln („Hast ja recht, Thomas! Wer's nicht kann, sollte es lassen, gell?" Anm. d. Red.). Wie kann es denn aber sein, dass sich *Super Smash Bros. Brawl* nach nun mittlerweile zwei Monaten exzessiven Dauerzockens immer noch so pudelwohl in unserer US-Wii fühlt? Nun, das liegt weder an den Massen an freispielbaren Secrets noch am gigantischen Subraum-Emissär. Der Online-Modus ist schuld! Und diesen nehmen wir heute sehr genau unter die Lupe.

VERBINDUNGSPROBLEME

Wer sich *Super Smash Bros. Brawl* ausschließlich wegen der heißen Internet-Fights aus den USA importiert hat, wird vermutlich enttäuscht sein. Aber keine Sorge. Es ist keinesfalls so, dass der Online-Modus nichts taugt, vielmehr versalzen einem die technischen Probleme die Suppe. Doch dazu später mehr. Grundsätzlich hat Nintendo an alles gedacht, was für die von der Fangemeinde herbeigesehnten Online-Matches wichtig ist. Sobald ihr euch im Hauptmenü von *Super Smash Bros. Brawl* befindet, wählt ihr einfach die Wi-Fi Connection und schon stellt eure Wii eine Verbindung zum Internet her. So weit, so gut. Wenn ihr verkabelt seid, stehen euch zwei Kampf-Varianten zur Auswahl: „Mit Freunden" und „Global". Was beide Unterpunkte bedeuten, könnt ihr euch sicher denken. Für die Freundeskämpfe müsst ihr euch leider wieder mit den lästigen Freundescodes herumschlagen. Warum der Wii-interne Konsolen-Code nicht verwendet wird, bleibt uns ein kleines Rätsel. Fremde Personen, auf die ihr während der weltweiten Kämpfe stoßt, können leider nicht registriert werden.

SPRECHEN VERBOTEN

Wie erwartet, klafft wieder ein großes Loch im Bereich der Kommunikation. Ihr werdet keine Möglichkeit haben, mit bekannten oder fremden Kontrahenten in Kontakt



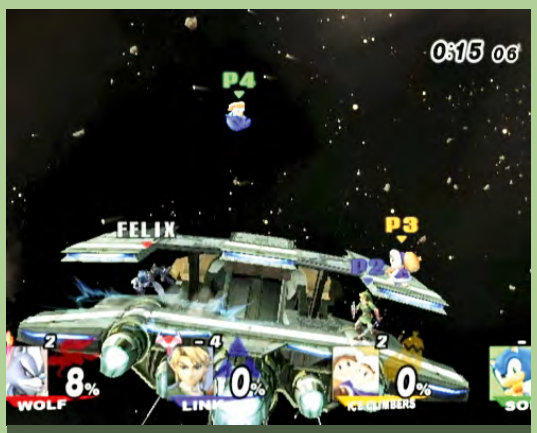
DUELL Im Direktkampf kann dem wahnsinnig flinken und starken Marth so schnell kein Gegner das Wasser reichen! BILD: N-ZONE

WARTEN ... Während eure Mitspieler ihre Charaktere und den Schauplatz des Kampfes wählen, dürft mit dem Sandsack kuscheln. BILD: N-ZONE

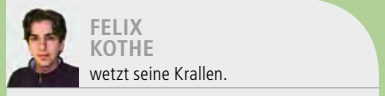
zu treten. Punktabzug! Lediglich kleine Textbotschaften könnt ihr im laufenden Spiel an eure Freunde senden (siehe Extrakasten). Während ihr im Freundeskampf sämtliche Regeln selbstständig festlegt und sogar NPC-Gegner hinzufügen könnt, habt ihr im Globalmodus die Wahl zwischen dem „Jeder-gegen-jeden"-Brawl und dem Team-Battle. Darüber hinaus könnt ihr als Zuschauer an anderen Matches teilnehmen und vor dem jeweiligen Kampf eure sorgsam verdienten Smash-Münzen auf einen beliebigen Teilnehmer setzen. Gewinnt euer Favorit, erhaltet ihr den vervielfachten Einsatz zurück. Außerdem habt ihr die Möglichkeit, mit registrierten Freunden den Multi-Man Brawl und den Home-Run-Contest im Team zu absolvieren, sowie aufgezeichnete Videos und selbst kreierte Stages auszutauschen. Für Letzteres ist neben der herkömmlichen Verbindung via Smash-Code jedoch auch eine beidseitige Registrierung der jeweiligen Wii-Codes nötig.

EUROPÄER UNTER SICH

Inhaltlich gibt's am Online-Modus also nichts zu meckern. Was uns Europäern momentan eher Probleme macht, ist die eingangs erwähnte Anbindung an den Rest der Welt. Denn in unseren globalen Test-Sessions, die wir aller Wahrscheinlichkeit nach mit Amerikanern oder Japanern führten, lag die Spielgeschwindigkeit bei gefühlten 50 - 75%, vorausgesetzt natürlich, dass überhaupt eine Verbindung zustande kam. Wir vermuten, dass die europäischen Server, über die die Online-Kämpfe laufen werden, derzeit noch inaktiv sind und die Erfolgsquote beim Finden eines Kontrahenten sowie die Übertragungsrate deswegen von so unterdurchschnittlicher Qualität sind. Ist das der Fall, werden wir vermutlich erst zum europäischen Release ordentlich über Internet zocken können. Demzufolge werden sich auch Importeure leider in Geduld üben müssen. ■



FREUNDESCODE Habt ihr euch registriert, stehen euch mehr Möglichkeiten offen. BILD: N-ZONE



FELIX KOTHE
wetzt seine Krallen.

Ich war ganz schön geschockt, als ich meine ersten Online-Kämpfe ausgetragen habe. Ich dachte, ich hätte mich verklickt und aus Versehen einen Slow-Motion-Brawl gestartet, so langsam lief das Spiel. Dass jede Aktion, die ich ausführte, eine Verzögerung von etwa 2 Sekunden hatte, setzte dem Ganzen die Krone auf. Diese wirklich extremen Umstände lassen für mich nur einen Schluss zu: Die Server für Europa sind noch nicht aktiv und infolge dessen habe ich zu den Amerikanern und Japanern eine schlechte Verbindung gehabt. Denn laut Masahiro Sakurai, dem Director von *Super Smash Bros. Brawl*, steigt die Problemrate parallel zum Abstand zwischen zwei Spielern. Daher schätze ich, dass Online-Kämpfe mit europäischen Versionen auch in erster Linie untereinander ausgetragen werden, ebenso, wie es vermutlich in den USA und Japan der Fall ist. Mit der Vielfalt an Spielmodi bin ich zufrieden. Allerdings ist es traurig und bezeichnend zugleich, dass es Nintendo wieder nicht fertig bringt, ein ordentliches Kommunikationsschema auf die Beine zu stellen. So werden wir wohl ewig auf das Nintendo-Pendant zu Microsofts *Halo 3* oder *Sonys Warhawk* warten müssen.

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Sora Ltd./HAL Laboratory
Spieler:	1-4
Termin:	27. Juni 2008
Web:	www.smashbros.com

Sprich mit mir!

Zwar mangelt es *Super Smash Bros. Brawl* an ordentlichen Kommunikationsoptionen, doch die Möglichkeit, kleine Textnachrichten während des Kampfes an die Konkurrenz zu versenden, gleicht dieses Manko zumindest ansatzweise wieder aus. Hier seht ihr, wie das funktioniert.

1. Zuerst müsst ihr die entsprechenden Kommentare in euer Wi-Fi-Profil eintragen. Jeder Satz entspricht einer Richtung des Steuerkreuzes. Etwas Individualität erhält das Ganze dann noch durch ein persönliches Bild und ein Statement.

2. Führt während des Kampfes eine Verspottungspose aus, um euren Gegnern einen knackigen Kommentar entgegenzupfeffern. Mit diesem coolen Feature könnt ihr die Stimmung in den Kämpfen noch zusätzlich anheizen!

3. In eurer Freundesliste werden die Profilbilder und Statements eurer registrierten Kontrahenten angezeigt. So wisst ihr immer genau, mit wem ihr es in den Klopperein zu tun habt!

Mario Kart Wii online – Die ganze Wahrheit

Cheater, Spielabbrüche und Koopa-Panzer, die nie ankommen? Wir haben nachgehakt!

VIDEO AUF DVD

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Verbindungen, die ständig abbrechen? Punkte, die nicht korrekt addiert werden? Spieler, die plötzlich im Bild aufpoppen? Kein Thema interessiert die Fans derzeit so brennend wie der Online-Modus von *Mario Kart Wii*. Als Fachmann für technische Fragen assistierte uns Alexander Kusternig, der an der Technischen Universität Wien am Institut für Computergrafik arbeitet. Wir sprachen mit Alexander über potenzielle Cheater, Tricks bei der Online-Programmierung und ließen uns technische Details ganz simpel erklären.

DSL-LEITUNG MIT LECK

Jeder Wi-Fi-Spieler und Internetsurfer kennt das Problem: Die DSL-Leitung flutscht nicht immer so, wie sie soll. Doch wie reagiert eigentlich eine Konsole, wenn die Verbindung kurzzeitig abbricht? Der Experte aus Österreich kommentiert: „Auch wenn das Spiel mit 60 Bildern pro Sekunde läuft, schickt man normalerweise nicht jeden Frame Updates an den Server. Das würde nicht nur viel Bandbreite kosten, sondern auch keine Verbesserung im Gameplay bringen, da ohnehin nicht garantiert ist, wann und in welcher Reihenfolge diese Pakete ankommen.

Damit sich die einzelnen Spielfiguren nicht ruckartig nur zehnmal pro Sekunde bewegen, wird normalerweise die sogenannte Forward-Prediction-Technik eingesetzt. Dabei nimmt man einfach Position, Richtung und Geschwindigkeit des letzten bekannten Updates von einem Spieler und bewegt ihn dann gleichmäßig geradeaus weiter. Gerade bei Rennspielen wie *Mario Kart Wii* funktioniert das wirklich gut, da hier ruckartige Bewegungen und Richtungsänderungen verhältnismäßig selten sind. Bei Actionspielen, wo die Spieler in allen möglichen Richtungen herumhüpfen, sind womöglich öfter Updates erforderlich.“ Und was geschieht, wenn der Spieler plötzlich eine Nachricht an den Server übermittelt, zum Beispiel Mario nach rechts lenkt oder einen Maxipilz einsetzt? Alexander erklärt weiter: „Kommt ein neues Update für den Spieler, so stimmen die vorberechnete und die korrekte Position natürlich nicht überein. Jetzt wird die Position über mehrere Frames zur korrekten Position hin korrigiert. Man kann also sagen, dass kein Spieler jemals die korrekte Position seiner Mitspieler sieht, aber im Normalfall bewegen sich diese Abweichungen in sehr kleinen Bereichen, sodass sie für das Spielerlebnis nicht entscheidend sind – außerdem ist das bei heutiger Technik leider nicht anders umzusetzen.“

» Wenn ein Fahrer wild durchs Bild hetzt, ist dies rein technischer Natur. «

PLOPP-PLOPP

Ein ganz anderes Phänomen ist das wilde Herumhüpfen von Fahrern auf dem Bildschirm. Die erste Vermutung in solchen Augenblicken ist meist: Da cheatet jemand! „Internetverbindungen sind heutzutage immer noch unzuverlässig. Wenn Clients und Server miteinander kommunizieren, wird jede Nachricht einzeln auf den Weg geschickt.“, kommentiert Alexander. Unter Nachricht versteht man übrigens Eingaben des Spielers, etwa das Abschießen von Items, das Powerdriften oder das Lenken. „Manche Nachrichten kommen aber überhaupt nicht an und bleiben irgendwo im Internet hängen. Kleinere Unsauberkeiten bei der Paketübermittlung lassen sich sehr gut mit Forward Prediction verstecken, wenn aber über einen längeren Zeitraum, zum Beispiel eine Sekunde lang, kein Update von einem Spieler kommt, so bleibt dem Spiel nichts anderes übrig, als den Spieler

Alexander Kusternig BILD: PRIVAT

ruckartig an die neue Position zu setzen. Da die Bewegung des eigenen Spielers normalerweise lokal berechnet wird, um ein flüssigeres Spielgefühl zu erlauben, bemerkt man selber nicht einmal unbedingt, dass man keine Verbindung mehr mit dem Server hat; erst wenn plötzlich alle anderen Spieler gleichzeitig reinpoppen. Wenn bei zu großen Diskrepanzen die lokalen Daten mit den korrekten Daten vom Server überschrieben werden, sieht man ein plötzliches Zucken der eigenen Spielfigur, ohne dass man weiß, wieso." Also macht euch keine Sorgen, wenn ihr wieder einmal einen Fahrer wild durchs Bild hetzen seht, die Gründe hierfür sind rein technischer Natur.

» Merkbarer Lag tut dem Spielgefühl gar nicht gut. «

KOOPA-PANZER, DIE NIE ANKOMMEN?

Einige N-ZONE-Leser berichten von Panzern, die zwar vom Gegner abgeschossen wurden, aber nie ankamen. Was kann die Ursache dafür sein? Auch diesen Sachverhalt ließen wir uns vom Wiener Experten erläutern: „Das wird wahrscheinlich an einer Gameplay-Entscheidung der Designer liegen. Eigentlich sollte nur der Server Aktionen ausführen dürfen, die die Spielwelt für alle Mitspieler ändert (wie zum Beispiel das Abschießen eines Panzers). Wenn ich als Spieler einen Panzer abschießen will, dann kann ich das nicht lokal tun, sondern muss eine Nachricht an den Server schicken ‚Ich möchte einen Panzer abschießen'. Jetzt checkt der Server, ob mir das erlaubt ist (weil ich ein entsprechendes Item aufgesammelt habe) und sendet dann an alle Spieler die Nachricht ‚Spieler X hat einen Panzer abgeschossen'. Mit dieser Technik lassen sich auch die Möglichkeiten für Cheating schon mal beschränken, weil man nicht mehr jedem Client von vornherein trauen muss, dass seine Nachrichten alle erlaubt sind, sondern nur noch dem Server vertrauen muss. Hier kommt aber Lag ins Spiel, also die Zeit, die zwischen dem Abschicken meiner Nachricht an den Server und der Antwort vergeht. Merkbarer Lag tut dem Spielgefühl gar nicht gut, da man als Spieler nicht mehr den Eindruck hat, die Kontrolle über die Spielfigur zu haben. Deswegen entscheiden hier viele Designer bewusst zugunsten eines unsicheren Netzwerkcodes, um den Spielern möglichst unmittelbares Feedback auf ihre Eingabe und damit besseres Gameplay zu liefern. Der Client schießt lokal sofort einen Panzer ab, und sendet zusätzlich eine Nachricht an den Server ‚Ich habe einen Panzer abgeschossen'. Jetzt kann es natürlich passieren, dass ich lokal den Panzer bereits fliegen sehe, während die Nachricht an den Server nie angekommen ist. Das führt dann zu dem seltsamen Verhalten, dass einzelne Spieler unterschiedliche Spielsituationen sehen. Bei anderen Spielen kommt das auch vor, aber bei einem einzelnen, womöglich spielentscheidenden Panzer fällt das Fehlen natürlich schneller auf, als wenn bei einer MG-Salve einer von zehn Schüssen fehlt."

Es steckt also meist eine ganz banale Ursache dahinter, wenn ihr mal wieder einen scheinbaren Cheater in der Wi-Fi Connection entdeckt. Bleibt nur noch eine Frage: Wie kommen die teils unrealistischen Time-Trial-Zeiten im *Mario Kart Wii*-Kanal zustande? Diese Frage beschäftigt uns weiterhin. Bis wir die Antwort wissen, bedanken wir uns bei Alexander für die kompetente Auskunft und wünschen noch viel Erfolg an der Uni! ■

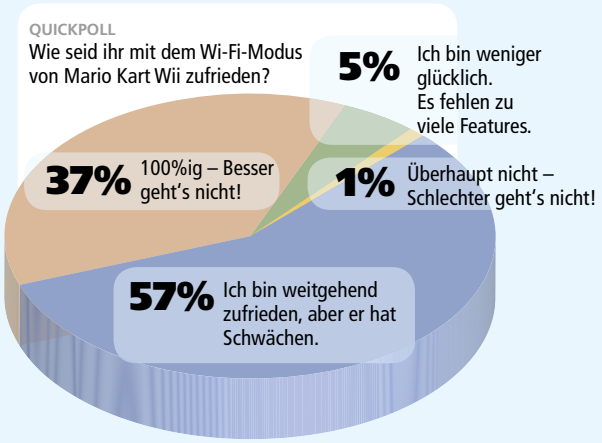


BILD: NINTENDO

BILD: NINTENDO

BILD: NINTENDO

Das große Nintendo-Heldentreffen

Der Blick in die Zukunft: Welche Spieleserien stehen kurz vor ihrem Comeback? Wir haben für euch recherchiert!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Früher, als Tapeten aus Blümchenmustern bestanden und das NES mit dem Slogan „Now you're playing with power" beworben wurde, war der Spielemarkt noch transparent: Wo Mario draufstand, da war Mario drin. Es gab kein *Mario Golf*, kein *Mario Tennis*, kein *Mario Kart*, kein *Paper Mario*, auch Waluigi war noch nicht geboren. Wer ein Spiel mit dem Aufdruck *The Legend of Zelda* kaufte, konnte sicher sein, ein Action-Adventure zu zocken, kein Armbrust-Training. *F-Zero*? Viel zu früh! *Golden Sun*? Ach wo! *Pikmin*? Auch nicht! Selbst Donkey Kong war noch lange nicht zum Superstar avanciert, sondern kletterte bloß von Leiter zu Leiter. In dieser Reportage werfen wir einen Blick auf all die fantastischen Videospielserien, von denen wir auf Wii und DS sehnlichst ein Comeback erwarten. Die Angaben stützen sich auf die Erscheinungstermine der Vorgänger, auf harte Fakten in Form von Interview-Zitaten – und selbstverständlich auf unsere eigene Erfahrung in der Branche. ■

F-Zero

Wie lange hat's gedauert?
Vom SNES-Launch bis zum ersten F-Zero: 2 Monate
Vom N64-Launch bis zum ersten F-Zero: 20 Monate
Vom GC-Launch bis zum ersten F-Zero: 18 Monate
Vom GBA-Launch bis zum ersten F-Zero: 0 Monate (Launch)

Was wünscht sich … Thomas Eder?
1. F-Zero – auch wenn die Räder und Koopa-Panzer fehlen!
2. Parodius – weil das Spiel damals auf dem NES zu Hause war!
3. Star Fox – weil es sich mit der Wii-FB richtig cool ballern lässt.

N-ZONE meint:
F-Zero richtet sich traditionell an beinharte Rennspiel-Fans, die auf den Geschwindigkeitsrausch mit Captain Falcon stehen – und auf den satten Schwierigkeitsgrad ebenfalls. Die Verkaufszahlen der Serie sind seit jeher gut, aber nicht überragend. Somit hat es Nintendo bei der Veröffentlichung eines Wii-*F-Zero* nicht eilig, denn die Hardcore-Fans warten so oder so. Also werden zunächst die Gelegenheitsspieler mit einsteigerfreundlicheren Spielen bedient. Während *F-Zero* auf dem SNES weltweit 2,85 Millionen Mal verkauft wurde und vor allem in den USA sehr gut lief, bretterte *F-Zero X* für Nintendo 64 nur noch 1,1 Millionen Mal über den Kassenscanner. Ein Zeichen dafür, dass anspruchsvolle Spiele langsam aussterben könnten. Für *F-Zero GX* sind leider keine Gesamtzahlen verfügbar. Es liegt dennoch auf der Hand: *F-Zero* wird für Wii und DS kommen, und in unserer Redaktion laufen bereits Wetten, dass es bis zum Juli (auf der E3 oder einer Nintendo-Hausmesse) gezeigt wird. Im Internet kursierte zwar kürzlich ein scheinbar offizielles Logo von *F-Zero Z*, aber dabei handelte es sich leider um einen Aprilscherz von www.wiitower.de, der – „leicht" verspätet – von einer anderen Fanseite aufgegriffen wurde. Danke an die Kollegen von WiiTower, die uns rechtzeitig über den Fake informierten!

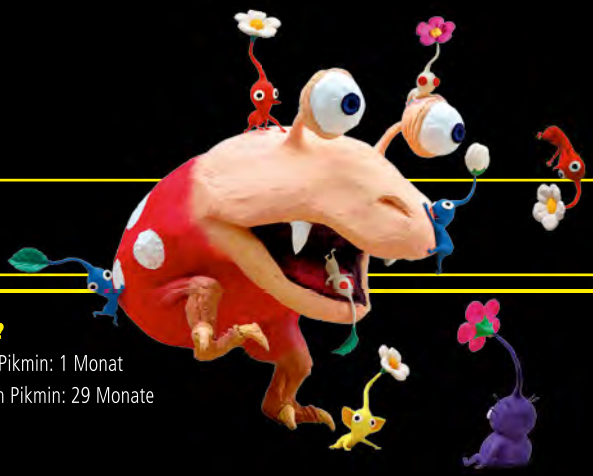
Donkey Kong

Wie lange hat's gedauert?
Vom SNES-Launch bis zum ersten Donkey Kong: 31 Monate
Vom N64-Launch bis zum ersten Donkey Kong: 33 Monate
Vom GC-Launch bis zum ersten Donkey Kong: 29 Monate
Vom Wii-Launch bis zum ersten Donkey Kong: 13 Monate

Was wünscht sich … Maik Koch?
1. F-Zero – und zwar pronto!
2. Pikmin – am liebsten mit Online-Kooperations-Modus.
3. Castlevania – Peitschenhiebe per Wii-FB werden die Serie endlich auch in 3D ankommen lassen!

N-ZONE meint:
Ihr stimmt uns sicher zu, dass Donkey Kong nicht mehr ganz der Alte ist: Auf dem Super Nintendo war er der Jump&Run-Star schlechthin, der nicht nur geniales Spieldesign, sondern auch bombastische Render-Grafik und massig Umfang mitbrachte. Bei so viel Frische rückte sogar Mario kurzzeitig in den Hintergrund. *Donkey Kong 64* setzte qualitativ sogar noch einen obendrauf. Wir prognostizieren, dass das 3D-Action-Adventure mittelfristig auf den DS portiert wird! Denn auch, wenn Rareware inzwischen zu Microsoft gehört, darf das Studio weiterhin für die Nintendo-Systeme entwickeln. So wurde jüngst sogar *Viva Piñata*, DIE neue Xbox-Marke schlechthin, für den DS angekündigt. Das Spiel wurde bereits von der USK getestet und wird demnächst von THQ vertrieben. Aber zurück zum Affen: Donkey Kong droht langsam, aber sicher unter den Nintendo-Fans bedeutungslos zu werden, weil es keine „großen" Spiele mehr mit dem Dschungel-Starlet gibt. DK tritt in letzter Zeit fast nur noch in Renn-, Geschicklichkeits- und Musikspielen auf – eine Rückkehr als Jump&Run-Held ist derzeit nicht sehr wahrscheinlich. Gerade vor diesem Hintergrund wäre eine Umsetzung von *Donkey Kong 64* für den DS sinnvoll, um der Marke wieder mehr Wert zu verleihen. Übrigens: Auf die Frage, welches neue Franchise auf der diesjährigen E3 enthüllt werde, antwortete der US-Nintendo-Boss Reginald Fils-Aime ganz lässig: „Es wird kein Affe darin vorkommen." Ein deutliches Indiz dafür, dass es mit Donkeys Comeback wohl noch ein bisschen dauern wird!

Pikmin



Was wünscht sich … Sebastian Stange?

1. Blast Corps – weil es dank der Wii-Controller sicher superlustig wäre, eine Stadt zu plätten.
2. Mega Man – bitte in 2D, bitte ohne Wii-FB-Gewackel, aber dafür bitte gewohnt genial!
3. Star Fox – ein Muss, denn bisher bieten nur wenige Wii-Spiele gelungene Flieger-Action.

Wie lange hat's gedauert?

Vom GC-Launch bis zum ersten Pikmin: 1 Monat
Vom GC-Launch bis zum zweiten Pikmin: 29 Monate

N-ZONE meint:

Bisweilen lohnt sich der Mut zu Neuem: Das erste *Pikmin* verkaufte sich weltweit 1,63 Mio. Mal (Quelle: vgchartz.com), Teil 2 lief mit 1,06 Mio. Stück ebenfalls recht gut. Allerdings konnten ausgerechnet im immer wichtiger werdenden Markt Europa nur verhältnismäßig wenige Exemplare des Spiels an den Mann gebracht werden. Offenbar waren die einheimischen Spieler nicht auf so ein innovatives Game vorbereitet. Dass ein Wii-Nachfolger kommen wird, ist so gut wie sicher: Immer wieder bekräftigt Shigeru Miyamoto in Interviews, dass die Wii-Fernbedienung sehr gut mit Pikmin funktionieren werde. Sehr interessant ist übrigens ein Beitrag des ominösen Blogs „Surfer Girl", dessen Prognosen in letzter Zeit sehr oft zutrafen. Dort schreibt die Verfasserin, dass wir noch dieses Jahr etwas Neues zu *Pikmin* sehen werden. Angebliche Quelle: Nintendo. Klingt logisch! Da Nintendo nach wie vor auf die E3 als Leitmesse zur Enthüllung neuer Titel setzt, werden wir dort wohl mehr erfahren.

Kid Icarus

Was wünscht sich … David Martin?

1. F-Zero – weil es eines der schnellsten Rennspielserien ist, die es gibt!
2. Star Fox – weil dieser Weltraumfuchs einfach unfassbar cool ist!
3. Pikmin – weil ich Captain Olimar seit dem GC-Ableger vermisse!

Wie lange hat's gedauert?

Vom NES-Launch bis zum ersten Kid Icarus: 1 Jahr
Vom Game-Boy-Launch bis zum ersten Kid Icarus: 2 Jahre

N-ZONE meint:

Für das NES und den Game Boy gibt es keine einheitlichen Erscheinungstermine, da es seinerzeit noch keinen richtigen Nintendo-Vertrieb in Deutschland gab. Daher können wir euch nur grobe Angaben liefern, wie viel Zeit verging, bis sich Pit auf den beiden Konsolen blicken ließ. Ob er jemals wiederkommt? Wir sind zuversichtlich! Nintendo belebt seine Franchise schließlich nicht umsonst – und genau das ist bei *Kid Icarus* geschehen. Seine Gastrolle in *Super Smash Bros. Brawl* könnte daher der Vorbote für ein „großes" Abenteuer sein, das wir demnächst auf Wii oder DS erleben. Rückblende: Als *Super Smash Bros.* 1999 für das N64 erschien, staunten die Fans nicht schlecht, weil auch die scheinbar vergessene Samus Aran als Kämpferin enthalten war. Vier Jahre später startete die *Metroid Prime*-Reihe auf dem GameCube. Zufall, Willkür oder Planung? Solche Wiederbelebungen finden häufig statt, wenn man eine starke Marke erschaffen möchte. Auch Wario ist ein sogenanntes Brand, das lange Zeit im Nintendo-Markt nur zweitrangig war. Heute ist der Fettwanst mit seinen Jump & Runs und der Auskopplung *Wario Ware* zu einem echten Zugpferd avanciert. Das bekommt Pit sicher auch hin! Von dem 2003 gecancelten Projekt *Dead Phoenix* ging man übrigens davon aus, dass es sich um *Kid Icarus* im realistischen Stil handele. Leider Fehlanzeige!

Star Fox

Was wünscht sich … Thomas Steuer?

1. Skies of Arcadia 2 – weil die Gerüchteküche diesbezüglich schon seit Jahren brodelt und RPG-Fans weltweit auf eine Fortsetzung der Abenteuer um Vyse, Aika und Co. warten.
2. Shenmue 3 – weil hierfür dasselbe gilt wie für SoA und sich Sega auf der Wii die Kosten für eine pompöse Grafik-Engine sparen könnte. Das Finale muss endlich her!
3. Tales of Symphonia – weil das Rollenspiel einfach eine Fortsetzung braucht!

Was wünscht sich … Christoph Kraus?

1. Kid Icarus – weil Pit ein zu wichtiger Charakter ist, um ihn einfach zu vergessen.
2. Donkey Kong – aber bitte als Jump & Run und NICHT als Musik- oder Knobelspiel!
3. Eternal Darkness – weil nicht nur die Badewannenszene damals gerockt hat.

Wie lange hat's gedauert?

Vom SNES-Launch bis zum ersten Star Fox: 10 Monate
Vom N64-Launch zum Lylat-Wars-Release: 7 Monate
Vom GC-Launch bis zum ersten Star Fox: 6 Monate
Vom DS-Launch bis zum ersten Star Fox: 22 Monate

N-ZONE meint:

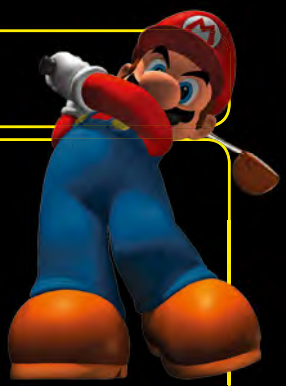
Wer fleißig die VIP-Sternencodes sammelt, die allen aktuellen Wii- und DS-Spielen beiliegen, der konnte vor ein paar Monaten auf ein exklusives Interview zugreifen. Dort verriet Takaya Imamura, der kreative Kopf hinter der *F-Zero*- und *Star Fox*-Reihe, dass er sich ein Comeback von Fox McCloud auf der Wii sehr gut vorstellen könne. Für die Steuerung mit der Wii-Fernbedienung habe er sogar schon Ideen, die allerdings noch nicht sonderlich ausgefeilt seien. Was bedeutet das für die Fans? Ganz klar, ein neuer *Star Fox*-Ableger wird definitiv kommen. Die Serie war noch nie dafür bekannt, dass sie sich sonderlich viel Zeit genommen hat – stattdessen ist sie meist recht früh im jeweiligen Konsolenzyklus erschienen. Allerdings muss Nintendo aufpassen, dass der Brand nicht durch mittelmäßige Teile beschmutzt wird: *Star Fox Assault*, das Schieß- und Schleichspiel mit Fox, Krystal und Co., fiel auf dem GameCube allenfalls mittelmäßig aus. Und *Star Fox Command* für den Nintendo DS macht die Fans ebenfalls nicht bedingungslos glücklich. Zur Feier des Tages präsentieren wir euch übrigens drei exklusive Screenshots aus dem bislang unveröffentlichten *Star Fox 2*, das ursprünglich für Super Nintendo kommen sollte, aber in letzter Instanz gestrichen wurde. Danke an Steffi von der Fanseite www.starfoxfans.de für die Mithilfe!

Mario Tennis

Wie lange hat's gedauert?
Vom N64-Launch bis zum ersten Mario Tennis: 44 Monate
Vom GBC-Launch bis zum ersten Mario Tennis: 26 Monate
Vom GC-Launch bis zum ersten Mario Tennis: 33 Monate
Vom GBA-Launch bis zum ersten Mario Tennis: 53 Monate

N-ZONE meint:
Mario Tennis ist eine Marke, an der Nintendo definitiv festhalten wird: Die letzten Teile liefen kommerziell erfolgreich, heimsten in den Fachmagazinen hohe Wertungen ein und waren auch spielerisch sehr hochwertig. Allerdings ist *Mario Tennis* traditionell ein Spiel, das erst gegen Ende eines Konsolenzyklus erscheint. Beim Nintendo GameCube hat es sogar fast vier Jahre gedauert. Nintendo hat es mit dem Release nicht eilig, schließlich müssen alle Mario-Sport-Ableger geschickt über die Wii- und DS-Lebensspanne verteilt werden. Neben *Mario Tennis* erwarten wir übrigens weitere Sportableger. Lasst euch gesagt sein: Kart, Golf, Tennis, Fußball, Olympische Spiele, Baseball, … Da kommt noch was! Mario ist und bleibt eben eine Sportskanone. Wusstet ihr, dass *Mario Tennis* für Nintendo 64 mit 2,32 Millionen verkauften Stück immer noch der beliebteste Teil der Serie ist? Auf Japan entfielen davon satte 1,1 Mio. Exemplare. Europa bildet mit 0,45 Mio. Stück das Schlusslicht (Quelle: www.vgchartz.com).

Mario Golf



Wie lange hat's gedauert?
Vom N64-Launch bis zum ersten Mario Golf: 30 Monate
Vom GBC-Launch bis zum ersten Mario Golf:11 Monate
Vom GC-Launch bis zum ersten Mario Golf: 25 Monate
Vom GBA-Launch bis zum ersten Mario Golf: 39 Monate

N-ZONE meint:
Entdeckt ihr die Parallelen zwischen *We love Golf* von Capcom (mehr in dieser N-ZONE) und *Mario Golf*? Das Spiel setzt auf einen ähnlichen Grafikstil, ist inhaltlich fast identisch zur Nintendo-Version und wird ebenfalls von Camelot entwickelt. Wir vermuten: *We love Golf* war einst als Ableger von *Mario Golf* geplant, aber weil Nintendo derzeit zu viele Projekte in der Pipeline hat, wurde die Programmierung an Capcom weitergegeben. Sinnvoll wäre eine solche Auslagerung: Capcom und Nintendo sind gute Geschäftspartner, außerdem können die Fans so die Wartezeit auf das erste *Mario Golf* überbrücken. Die *Mario Golf*-Serie erschien in der Vergangenheit (das frühe *Mario Golf* für GBC ausgeklammert) sowieso erst jeweils gegen Ende eines Hardware-Zyklus. Es wird also ganz klar eine Neuauflage geben: Dass es kommt, ist nicht entscheidend, sondern wann.

Der Nintendo-Serien-Check

Welche Serien sind für welche Plattformen erschienen? Hier ist die ultimative Tabelle!

Die Angaben beziehen sich ausschließlich auf den deutschen Markt, Stichtag 01. Mai 2008. Virtual-Console-Spiele haben wir nicht dazugezählt.

Serie	NES	SNES	N64	GC	Wii	GB/GBC	GBA	DS
Super Mario (Jump & Run)	X	X	X	X	X	X	X	X
The Legend of Zelda	X	X	X	X	X	X	X	X
F-Zero		X	X	X			X	
Mario Kart		X	X	X	X		X	X
Golden Sun							X	
Paper Mario			X	X	X			
Mario & Luigi							X	X
Fire Emblem				X	X		X	
Donkey Kong	X	X	X	X		X	X	X
Kirby	X	X	X	X		X	X	X
Wario Ware				X	X		X	X
Pokémon			X	X	X	X	X	X
Advance Wars							X	X
Battalion Wars				X	X			
Pilot Wings		X	X					
Wave Race			X	X		X		
Metroid	X	X		X	X	X	X	X
Kid Icarus	X					X		
Mario Tennis			X	X		X	X	
Mario Golf			X	X		X	X	
Mario Baseball				X				
Mario (Fußball)				X	X			
Mario Party			X	X	X		X	X
Wario (Jump & Run)				X		X	X	X

Die verrücktesten Spin-offs

Wenn eine Spieleserie Nachwuchs bekommt, kommen ganz abgefahrene Ableger heraus. So wie diese hier:

BILD: N-ZONE

Advance Wars → Battalion Wars
Wusstet ihr, dass *Battalion Wars* einst unter dem Titel *Advance Wars: Under Fire* präsentiert wurde? Doch offenbar war Nintendo die Qualität des von Kuju entwickelten Spiels nicht gut genug. Um also eine Beschädigung der Marke zu verhindern, änderte man den Titel kurzerhand. Die beiden *Battalion Wars*-Teile sind zwar nicht allzu populär, aber auch nicht schlecht – kurz gesagt: ein Franchise, das noch Pflege benötigt.

BILD: N-ZONE

Wario Land → Wario Ware
Dieses Spin-off ist in unserer Redaktion ganz besonders beliebt. *Wario* steht seit jeher für ein völlig verrücktes Gameplay, eine abgedrehte Story und hohe Wertungen (abgesehen von seinem letzten DS-Abenteuer). In *Wario Ware* ist der durchgeknallte Bartzwirbler der Pate für eine Minispielsammlung mit einem Kreativitätsfaktor, der alles übersteigt, was wir bislang gesehen haben. Mehr davon!

BILD: N-ZONE

The Legend of Zelda → Tingle's Rosy Rupeeland
Wir mussten schon ein bisschen schmunzeln, als Nintendo dem grünen Gnom aus der Zelda-Serie ein eigenes Spiel spendierte. *Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland* war handwerklich ein gut gemachtes Rollenspiel mit Geschicklichkeitseinlagen, krankte jedoch an einem etwas monotonen Spielablauf. Diese Reihe dürfte wohl nicht fortgeführt werden, da *Tingle* nur in Japan einigermaßen gut lief.

Was macht eigentlich ... Chibi-Robo!?

Sehen wir den knuffigen Stromstecker jemals wieder?

Tja Leute, ihr könnt es euch abschminken: *Chibi-Robo!: Park Patrol* für Nintendo DS wird wohl nie, nie, nie mehr in Europa erscheinen. Zugegeben, schon der Vorgänger hatte es echt schwer, überhaupt beachtet zu werden. Es war zwar überaus putzig, einen Stromstecker zu steuern, aber ganz ehrlich: Hat jemand von euch Kenntnis von *Chibi-Robo!* genommen, als es für den GameCube erschien? Der Nachfolger *Park Patrol* wurde sogar komplett am Handel vorbeigeschleust und in den USA exklusiv bei Wal-Mart vertrieben. Es gibt keine deutlicheren Anzeichen: *Chibi-Robo!* ist eine Serie, die wohl oder übel zu Grabe getragen wird, weil sie niemand spielen (und kaufen) möchte. Schade, denn sympathisch war es ja, unser kleines metallenes Steckerchen!

Fakten

- Ist zwischen alter und neuer Trilogie angesiedelt
- Wii-exklusiver Duell-Modus
- Wii-exklusives Kapitel
- Viele bekannte Charaktere und Schauplätze
- Wird in 16:9 und 480p laufen

Star Wars:
The Force Unleashed

Endlich dürft ihr böse sein, denn ihr seid im Auftrag Darth Vaders unterwegs!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Die Macht ist stark mit euch. Niemand widersetzt sich eurem Willen und ihr setzt eure dunklen Ziele in die Tat um – komme, was da wolle! Ihr strahlt bereits in eurem dunklen Cape Bedrohung aus, auch ohne euer rot glühendes Laserschwert zu ziehen. Die Wookies, die sich euch entgegenstürzen, sind verdammt. Sie haben keine Chance gegen eure Kampfkünste oder euren Macht-Griff. Ihr seid unbesiegbar. Ihr seid Darth Vader!

ZÖGLING DES DUNKLEN LORDS

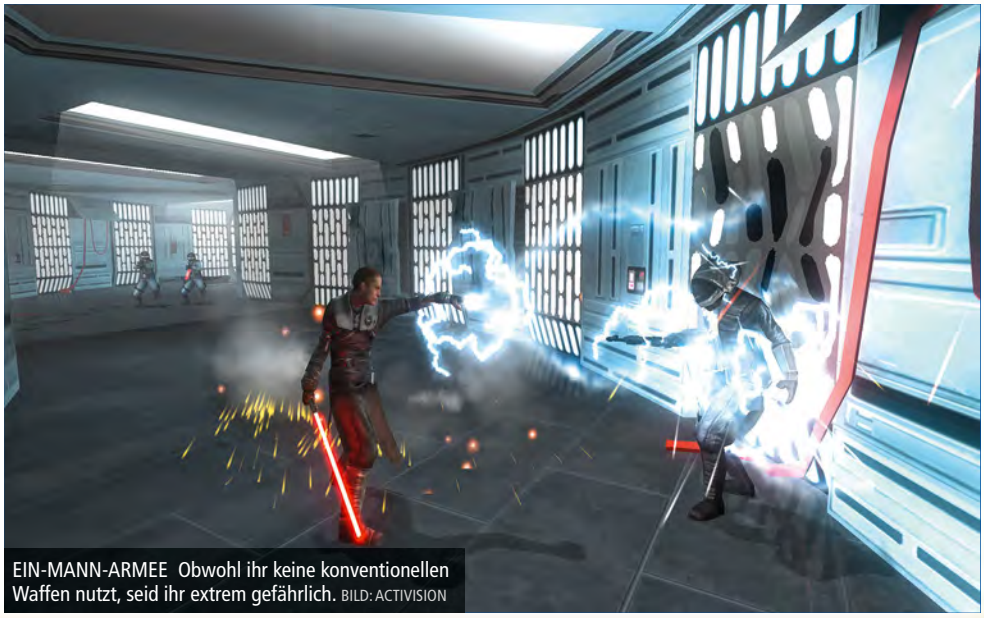
Wer hätte das gedacht? Die Story um Vaders geheimen Schüler beginnt ihr in der Haut des dunklen Jedi-Lords höchstpersönlich. Wir erinnern uns: Anakin Skywalker ist in *Episode III* endgültig der dunklen Seite der Macht verfallen und wurde von Obi-Wan Kenobi schwer verletzt. Als Lord Vader kehrt er jedoch ins Reich der Lebenden zurück, wenn auch mit Dauerkeuchen und seiner bekannten Maske. Die Konföderation ist zerbrochen und die Klon-Armee Darth Sidious' vernichtete fast alle Jedi-Meister in der Galaxis. Ihr müsst nun endgültig aufräumen. Doch Darth Vader als Spielfigur ist eher ein Geschenk an die Fans, denn ihr werdet ihn nur im ersten Level spielen können. Dort findet ihr dann einen jungen Mann, der euer geheimer Schüler wird und in dessen Rolle ihr fortan schlüpft. Vader hintergeht hier sogar Imperator Sidious, weshalb wirklich niemand von der Sache erfahren darf. Die Konsequenzen erfahrt ihr im zweiten Level des Spiels. Da jagt ihr einen Jedi-Meister in einer TIE-Fighter-Fabrik. Geschult in den dunklen Künsten, entfesselt ihr dort eure Macht mit dem konkreten Auftrag, keine Zeugen zu hinterlassen – obwohl dort Truppen des Imperiums stationiert sind, die allesamt auf Vaders Seite stehen. Auf eurer Liste stehen außerdem alle Jedis, auch die der dunklen Seite. Kurzum: Ihr macht euch so richtig die Hände dreckig!

EXTRAWURST FÜR WII-BESITZER

Die Wii-Version dieser spannenden Geschichte aus dem *Star Wars*-Universum wurde übrigens unabhängig von den PS3- und 360-Spielen bei den Krome Studios Melbourne entwickelt. Auf diese Taktik setzen immer mehr Publisher: Multiplattformtitel werden je nach Plattform von Grund auf von verschiedenen Entwicklern produziert. Im Falle von *The Force Unleashed* scheint dieses Konzept gut

SPIELT VADER Die erste Mission des Spiels bestreitet ihr als Darth Vader höchstpersönlich. BILD: ACTIVISION

NUTZT DIE MACHT Um diesen AT-ST zu plätten, müsst ihr auf eure Macht-Kräfte vertrauen. BILD: ACTIVISION



EIN-MANN-ARMEE Obwohl ihr keine konventionellen Waffen nutzt, seid ihr extrem gefährlich. BILD: ACTIVISION

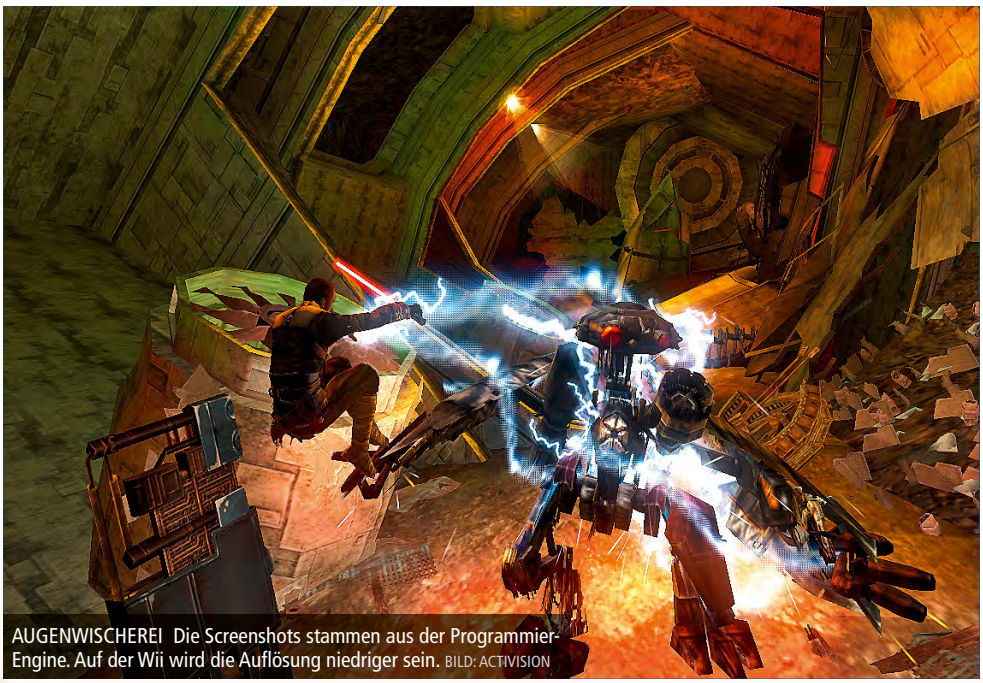
Wii-exklusiv: Der Duell-Modus

Nur auf der Nintendo-Konsole tretet ihr zum Duell der Jedis an!

Exklusiv für die Wii-Version entwickelten die Krome Studios einen Spielmodus, beim dem ihr eine Vielzahl bekannter Jedis in erbarmungslose Duelle führen könnt. Die Steuerung unterscheidet sich ein wenig vom Hauptspiel und bietet viele Combos und auch Konter-Moves. Auch der Umfang ist stattlich: Mit neun interaktiven Arenen und sagenhaften 27 Charakteren – darunter sind jedoch viele Alternativ-Kostüme für Vaders Schüler – könnte man den Duell-Modus fast als eigenes Spiel herausbringen. Secrets und Power-ups sorgen dafür, dass bei den Kämpfen richtig die Post abgeht, und Auftritte von Luke Skywalker oder Darth Maul dürften die Fans begeistern.

MACHTKAMPF Der Duell-Modus verspricht einen tollen Mehrwert für die Wii-Version. BILD: ACTIVISION

GESCHÖNTE ZAHLEN Unter den 27 Charakteren sind ganze zehn Alternativ-Versionen des Hauptcharakters. BILD: ACTIVISION



AUGENWISCHEREI Die Screenshots stammen aus der Programmier-Engine. Auf der Wii wird die Auflösung niedriger sein. BILD: ACTIVISION

aufzugehen, denn der Titel macht auch auf der Wii einen vielversprechenden Eindruck. Die grafische Darstellung scheint solide, das Spielgeschehen verspricht viel Action und die Steuerung wurde recht stimmig auf die Wii-Controller übertragen. Es wurden keine Experimente gewagt, vielmehr spielt sich *The Force Unleashed* nicht viel anders als die meisten Genrevertreter auf der Wii. Mit der Wii-FB schwingt ihr euer Lichtschwert. Fünf Bewegungen werden dabei unterschieden: hoch, runter, links, rechts und der Stoß nach vorn. Der Stick des Nunchuks bewegt eure Spielfigur und die C- und Z-Tasten üben Machtangriffe aus. Bei manchen Macht-Attacken müsst ihr auch das Nunchuk schwingen oder bestimmte Tasten halten und beide Controller bewegen. Eine 1:1-Übertragung eurer Bewegungen auf das Lichtschwert gibt es leider nicht, allerdings ist es fraglich, ob so etwas mit der Wii überhaupt möglich ist. Clever sind die Momente, in denen ihr euch ein Duell mit einem anderen Jedi liefert. Wenn eure Macht-Angriffe kollidieren, müsst ihr eure Controller schnell in die angezeigte Lage drehen. Auch Quicktime-Events wird es bei Bosskämpfen geben, wobei ihr Wii-FB oder Nunchuk schnell in die richtige Richtung schwingen müsst. Zudem bietet die Steuerung noch einigen Tiefgang. Ihr könnt blocken, Doppelsprünge, verschiedenste Combos oder Macht-Attacken vollführen – natürlich möglichst kunstvoll aneinandergereiht.

JEDE MENGE ACTION

Spielerisch geht es dann auch sehr actionreich zur Sache. Das Kämpfen steht klar im Mittelpunkt des Abenteuers. Ständig habt ihr es mit verschiedensten Gegnern zu tun, darunter auch Mini-Bosse wie einen mutierten Rancor oder einem AT-ST-Walker. Ihr nutzt ausschließlich eure Macht und euer Lichtschwert, doch da ihr auf dunklen Pfaden wandelt, teilt ihr stets kräftig aus. Ihr stoßt etwa mit einem Machtschub alle beweglichen Objekte von euch, lasst Blitze zucken oder greift euch Gegner, um sie dann in ihre Kollegen zu schleudern. Am Ende tretet ihr jedoch nicht in Vaders Fußstapfen. Die Story steht schließlich unter dem Motiv der Läuterung und wir verwetten einen Droiden darauf, dass ihr am Ende auf den guten Weg der Macht finden werdet. Angesichts der tollen Inszenierung, der vielversprechenden Ideen und des Wii-exklusiven Duell-Modus' (siehe Extrakasten) freuen wir uns darauf, endlich die finale Testversion in die

INTERVIEW mit Dan Wasson

≫ Die Spieler werden die Original-Trilogie mit anderen Augen sehen! ≪

Wir hatten die Gelegenheit, Dan Wasson, Producer von Star Wars: The Force Unleashed bei LucasArts, zu interviewen. Er sprach mit uns über die Nähe zur Filmvorlage und die Besonderheiten der Wii-Version.

Sie haben für das Spiel eine völlig neue Handlung erdacht. Brauchten Sie dafür eine Erlaubnis der Filmemacher?
Als wir die Story von *The Force Unleashed* entwickelten, trafen wir uns mehrmals mit George Lucas, um seine Meinung und Erlaubnis für unseren Plan einzuholen, alles zwischen den beiden Trilogien spielen zu lassen. Er war unseren Ideen gegenüber sehr offen und hatte viele Vorschläge für Handlungsdetails, Charaktere und andere Dinge, die wir einbauen durften. Er erlaubte uns auch, Darth Vader einen geheimen Schüler zu geben.

Konnten Sie die Planeten, Rassen, Feinde und all diese Details nach eigenem Ermessen gestalten oder gibt es dafür ein *Star Wars*-Regelbuch, an das man sich halten muss?
Wir arbeiten sehr eng mit Lucasfilm zusammen, um sicherzugehen, dass die Charaktere, Fahrzeuge, Planeten und noch viel mehr in das bereits bekannte *Star Wars*-Universum passen. Beispielsweise wird Vaders Schüler in unserem Spiel auf den Planeten Felucia geschickt, wo er den Jedi-Meister Shaak Ti jagen soll. Wir mussten sichergehen, dass es Sinn für Shaak Ti machte, sich zu der Zeit auf Felucia zu verstecken. Wir benutzten die ausführlichen Skizzen aus *Episode III*, um den eigentlichen Planeten zu gestalten. Im Film kommt Felucia nur sehr kurz vor, jedoch wurden dafür eine Menge Konzeptskizzen und anderes Material geschaffen.

Wie schwer war es, die Story zu Ende zu bringen? Schließlich gibt es in der klassischen Filmtrilogie keine Erwähnung eines geheimen Vader-Schülers.
Wir glauben, die Spieler werden die Original-Trilogie definitiv anders sehen, sobald sie *The Force Unleashed* einmal durchgespielt haben. Mehr sage ich jedoch nicht, das würde zu viele Überraschungen verraten.

Die Next-Gen-Versionen von *The Force Unleashed* haben allesamt ein beeindruckendes Physiksystem. Wird dieses Feature auch für die Wii-Version so wichtig sein und ist es mit der Wii-Hardware überhaupt machbar?
Das Physiksystem ist definitiv wichtig für die Wii-Version – vielleicht sogar noch wichtiger als für Xbox 360 oder PS3, da Krome auf der Wii das Digitale Molekulare Materie-Schadenssystem oder das Euphoria-Animationssystem nicht nutzen kann. Daher haben sich die Entwickler wirklich ins Zeug gelegt, um ein Spiel zu schaffen, bei dem man sich wirklich so fühlt, als würde man die Macht entfesseln. Das Physiksystem in der Wii-Version ist beeindruckend. Es gibt interaktive Umgebungen, in denen man viele Objekte oder Waffen mit der Macht greifen kann. So viele Gegner und andere Dinge realistisch durch die Luft wirbeln zu lassen ist wirklich spaßig!

Abgesehen von Grafik, Steuerung und Extra-Inhalten – wo sind die Unterschiede zwischen der Wii-Version und den anderen Next-Gen-Versionen? Sind Spielverlauf und Levels exakt gleich?
Die Wii-Version erzählt dieselbe Geschichte wie die anderen Versionen, ihr werdet dieselben Orte besuchen und dieselben Gegner bekämpfen – alles wurde jedoch von Grund auf neu geschaffen. Beispielsweise jagt ihr in einem frühen Level dem Jedi-General Rahm Kota in einer TIE-Fighter-Fabrik hinterher. Es ist in jeder Version der zweite Level, doch auf der Wii ist er anders aufgebaut. Zusätzlich hat Vaders Schüler auf der Wii ein paar Unterschiede bei den Macht-Angriffen und Combos.

Wird es Gastauftritte bekannter *Star Wars*-Charaktere geben? Vielleicht Yoda oder C3PO?
Definitiv! Ihr werdet zwar Yoda und C3PO nicht sehen, doch andere bekannte Filmcharaktere werden ihren Auftritt haben, etwa Prinzessin Leia, Bail Organa und andere, die jedoch eine Überraschung bleiben sollen!

Hände zu bekommen. Oder habt ihr etwa nicht Lust, mal so richtig mit der Macht die Sau rauszulassen? ■

WEG DA! Mit einem Macht-Stoß könnt ihr alles und jeden in eurer Nähe wegstoßen. BILD: ACTIVISION

VORSCHAU
STAR WARS: T.F.U.

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Krome Studios Melbourne
Spieler:	1-2
Termin:	Herbst 2008
Web:	www.theforceunleashed.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Endlich dürfen wir die dunkle Seite der Macht so richtig auskosten. Hoffentlich sorgt die Steuerung nicht zu schnell für schmerzende Arme.

FEUER FREI Flammen breiten sich im Spiel alleine aus, sodass ihr ohne Feuerlöscher ein Problem habt. BILD: ATARI

UNGEMÜTLICH Diese zombieartigen Gesellen haltet ihr euch mit allem vom Leib, was greifbar ist. BILD: ATARI

GRAUSIGER FUND Genretypisch warten auch einige Schock-Momente auf euch. BILD: ATARI

Fakten

- Von Grund auf für Wii entwickelt
- Fünftes Spiel der Reihe
- Deutsche Sprachausgabe
- Oft Ego- oder Außen-Ansicht frei wählbar
- Feuer als zentrales Spielelement

Alone in the Dark

Habt ihr Angst im Dunkeln?

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Alone in the Dark beginnt rätselhaft. Ihr erwacht aus der Bewusstlosigkeit, während seltsame Gestalten auf einen alten Mann einreden und etwas vom Pfad des Lichts faseln. Ihr könnt kaum etwas erkennen und müsst per Tastendruck blinzeln, um für kurze Zeit scharf sehen zu können. Dann werdet ihr – immer noch total benommen – aufs Dach geführt, wo ihr entsorgt werden sollt. Nach wie vor habt ihr keine Ahnung, was los ist. Offensichtlich leidet ihr unter Gedächtnisverlust. Doch kurz bevor ihr das Dach erreicht, wird euer Bewacher von einer Art lebendiger Spalte im Mauerwerk verschlungen und ihr seid allein. Offensichtlich ist hier etwas ziemlich schief gelaufen und ihr steckt mittendrin.

EINE NACHT IM PARK

Der Auftakt des Wii-Thrillers ist gelungen. Die Grafik ist zwar kein Meilenstein, fängt aber die mysteriöse Atmosphäre sehr gut ein und glänzt mit hübschen Effekten. Wir waren gespannt, wie es in unserer Vorschau-Version weitergehen würde. Ihr übernehmt im Spiel die Rolle von Edward Carnby, der nach seiner Flucht aus dem New Yorker Hochhaus im Central Park landet. Dort gilt es, die Nacht zu überleben. Das ist – glaubt man den gruseligen Gerüchten – an sich schon schwierig, doch es kommt noch eine dämonische Komponente hinzu. Irgendwie hat der Kult, den ihr am Anfang des Spiels kennengelernt habt, eine finstere Macht entfesselt. Nicht nur tun sich überall gierige Risse auf, auch seltsame Monster streifen durch die Gegend. Ihr hingegen steht mit leeren Händen da. Es ist also an der Zeit, euch zu bewaffnen. Hierbei legten die Entwickler besonderen Wert darauf, dass das Spiel logisch und realistisch ist. Ihr zaubert also nicht auf die Schnelle einen Raketenwerfer aus dem Inventar. Vielmehr könnt ihr nur das tragen, was auch in eurer Jacke Platz hat. Passend dazu ruft ihr das Inventar auf, indem ihr die Controller so bewegt, als würdet ihr eure Jacke aufmachen. In der Tat seht ihr dann an euch herab und wählt die Gegenstände direkt aus euren Taschen aus.

PACKEND INSZENIERT

Auch im weiteren Spielverlauf geht es realistisch zu. Ihr könnt euch frei bewegen, Autos steuern und die Umgebung zu eurem Vorteil nutzen. Viele Objekte

AM ABGRUND Hier hangelt ihr euch über Vorsprünge und weicht fallenden Trümmern aus. BILD: ATARI

TASCHENKONTROLLE Realistischer war bislang kaum ein Inventar in einem Spiel. BILD: ATARI

AUSFLUG INS BLAUE Die Fahrsequenzen sind ganz schön knifflig. BILD: ATARI

CLEVER KOMBINIERT Ihr könnt stets nur je einen Gegenstand in der linken und rechten Hand halten. Das ermöglicht jedoch einige nützliche Kombinationen. Aus Pistole und Spiritus wird mit etwas Geschick eine Bombe. BILD: ATARI

lassen sich aufnehmen, zerstören oder zweckentfremden. Ein Spray in Kombination mit einem Feuerzeug ergibt beispielsweise einen Taschen-Flammenwerfer. Ein Globus ist zur Not eine gute Waffe und mit einem Feuerlöscher lassen sich auch Türen aufstoßen. Besonders beeindruckte uns die packende Inszenierung der ersten Levels. Ihr lauft beispielsweise mitten durch ein Hochhaus, das in sich zusammenfällt. Plötzlich brechen Wände weg oder der Fußboden neigt sich und die gesamte Einrichtung des Raumes rauscht bergab – packend! Kurz danach hangelt ihr euch an der Außenfassade entlang und müsst herabfallenden Trümmern ausweichen. Im letzten Moment gelingt es euch, von einer wegsackenden Mauer in die vermeintliche Sicherheit zu springen. Doch es geht beständig weiter und euch wird erst eine Verschnaufpause gegönnt, wenn ihr mit einem Auto an zusammenbrechenden Häuserblocks entlanggerast und im Central Park angekommen seid.

NICHTS FÜR ANFÄNGER

Es ist wirklich beeindruckend, mit welchem Aufwand und welcher Finesse das Spiel inszeniert ist. Zwar waren die Levels, die wir anzocken durften, recht linear und nicht immer war klar, was zu tun ist – doch wir haben dafür keine einzige „normale" Situation erlebt. Ständig passierte etwas, immer wieder führten uns Dialoge oder Filmsequenzen tiefer in die mysteriöse Handlung. Auch die Steuerung machte einen sehr durchdachten Eindruck, sie verlangt jedoch höchste Aufmerksamkeit von euch. Es gibt eine Vielzahl verschiedener Bewegungen, die das Spiel erkennt und wenn ihr eine vergesst, könnte es für euch den unweigerlichen Bildschirmtod bedeuten. Generell liegt hier ein Stolperstein – gerade für Neulinge an der Wii. Manche Geschicklichkeitspassagen sind recht unbarmherzig und verlangen einen konkreten Lösungsweg. Wenn ihr hier die Hinweise ignoriert, könnte schnell Frust aufkommen – und solche Stellen lauerten schon ganz zu Beginn unserer Vorschauversion. Wir blieben aber dran und wurden mit einem wirklich packenden ersten Spieleindruck belohnt. *Alone in the Dark* erinnert uns sehr an *Resident Evil 4: Wii Edition*. Es geht Schlag auf Schlag. Immer wieder werdet ihr mit überraschenden Ereignissen konfrontiert und könnt euch nie sicher fühlen. Dazu kommt noch die clevere Interaktion mit der Umgebung, was für einige deftige Kopfnüsse sorgen könnte. Hoffen wir, dass dieses Rezept so gut schmecken wird, wie es klingt! ■

VORSCHAU
ALONE IN THE DARK

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Hydravision
Spieler:	1
Termin:	20. Juni 2008
Web:	www.centraldark.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Das neueste Alone in the Dark ist packend inszeniert und steckt voller spannender Ideen. Hoffentlich stimmt die Spielbarkeit!

BEDROHLICH Irgendetwas läuft im „Big Apple" gewaltig schief! BILD: ATARI

STIMMUNGSVOLL Dank schöner Unschärfe-Effekte und weicher Beleuchtung kommt eine dichte Atmosphäre auf. BILD: ATARI

ES WERDE LICHT! Hier zündet ihr einen Stuhl an, um Licht zu machen. BILD: ATARI

Dragon Quest Swords

Die maskierte Königin und der Spiegelturm

In Dragon Quest Swords verwandelt ihr die Fernbedienung der Wii in ein Schwert!

MICKRIG Zu Beginn des Spiels habt ihr es lediglich mit den süßen Slimes zu tun. BILD: N-ZONE

Fakten

- Kultiges Design von Dragon Ball Erfinder Akira Toriyama
- Inoffizieller Nachfolger von Kenshin Dragon Quest
- Hochwertiger Soundtrack aus Dragon Quest VIII

PARIERT Dank der Pointer-Funktion ist auch dieser Bogenschütze kein Problem für uns. BILD: N-ZONE

AUTOR: THOMAS STEUER

Mit *Dragon Quest Swords* findet Japans größte Rollenspiel-Serie letztendlich auch ihren Weg auf Nintendos Erfolgskonsole Wii. Zwar handelt es sich dabei lediglich um ein Spin-off, durch die innovative Nutzung der Bewegungssensoren aber um ein sehr vielversprechendes. Kenner der Serie erinnern sich vielleicht noch an *Kenshin Dragon Quest* (siehe Extrakasten), ein Stand-alone-Spielsystem, bei dem man mit einem Plastikschwert seine Schlagbewegungen auf den Bildschirm übertragen konnte. Als inoffizieller Nachfolger knüpft *Dragon Quest Swords* genau an dieses Spielsystem an. Zunächst einmal findet ihr euch als namenloser Held und Sohn eines berühmten Schwertkämpfers in dem beschaulichen Örtchen Avalonia wieder. Bedauerlicherweise ist die Königin wie vom Erdboden verschluckt und die Tatsache, dass sie kurz vor ihrem Verschwinden die Maske eines vor Jahren besiegten Bösewichtes trug, beunruhigt nicht nur ihren Sohn. Bevor ihr euch allerdings auf die Suche nach ihr macht, gilt es, das kleine Burgstädtchen zu erkunden. Während ihr hier noch relativ frei nach Shops, Wohnhäusern und der obligatorischen Ortskneipe Ausschau haltet, sieht es außerhalb der Stadtmauern anders aus.

ZIEH DEIN SCHWERT, TAPFERER RECKE!

Aus der Ego-Perspektive bewegt ihr euch schienenartig durch linear aufgebaute Levels, die vorher auf einer Oberwelt-Karte ausgewählt werden. Dabei trefft ihr an bestimmten Stellen auf Gegner, denen ihr mit eurem imaginären Schwert in Form der Wii-Fernbedienung das Lebenslicht ausknipst. Gekoppelt mit der Pointer-Funktion lässt sich zusätzlich der zentrale Punkt eurer Schwertstreiche variieren. Die jeweils in mehreren Wellen auftauchenden Gegnerscharen nehmen oftmals bestimmte Formationen an und sammeln sich beispielsweise am linken Bildschirmrand. Mit dem Pointer lässt sich daher bequem ein Fadenkreuz irgendwo auf dem Bildschirm platzieren und danach präzise und effizient auf genau diesen Punkt einschlagen. Erkannt

Kenshin Dragon Quest – der inoffizielle Vorgänger

Warum das Spielprinzip auch vor dem Wii-Zeitalter funktionierte!

Dragon Quest-Experten erinnern sich: Das Spielprinzip von *Dragon Quest Swords* ist keinesfalls neu. Bereits 2003 veröffentlichte Square-Enix in fernöstlichen Gefilden den inoffiziellen Vorgänger *Kenshin Dragon Quest*, ein Stand-alone-Videospiel, das batteriebetrieben an den TV angeschlossen wurde und die Form eines Schildes hatte. Der mitgelieferte Schwert-Controller ermöglichte es bereits damals, vertikale, horizontale sowie diagonale Hiebe ins Spiel zu übertragen. Die Umgebungen bestanden zu jener Zeit zwar aus simplen Sprites, schufen aber dennoch ein dreidimensionales Ambiente. Man kämpfte sich durch Alefgard, den Schauplatz der ersten drei regulären *Dragon Quest*-Titel, und knipste dabei allerlei *Dragon Quest*-typischen Gegnern das Licht aus. Leider erschien *Kenshin Dragon Quest* nicht in westlichen Landen und ist mittlerweile zu einer kleinen Rarität geworden, die nur noch in gut sortierten japanischen Fachgeschäften beziehungsweise vereinzelt in Internet-Auktionshäusern zu finden ist.

IDYLLISCH In Avalonia macht ihr eure ersten Schritte. BILD: N-ZONE

SCHWEISSTREIBEND Hier bereiten wir uns gerade auf eine Spezialattacke vor. BILD: N-ZONE

werden dabei sowohl horizontale als auch vertikale Hiebe sowie diagonale Schwertstreiche aus mehreren Winkeln. Stiche sind ebenso möglich, erwiesen sich im Praxistest aber noch als etwas hakelig auszuführen. Da die gegnerische Partei natürlich nur selten wehrlos bleibt, haltet ihr mit dem B-Trigger einen Schild vor euch, der nach einer gewissen Anzahl von Treffern jedoch sichtbar schwächer wird. Aufgelockert wird das Ganze durch die sogenannten Meisterstücke, Spezialattacken, die nach einer gewissen Aufladephase mit bildschirmfüllenden Effekten die komplette Gegnerschar ungespitzt in den Pixelboden rammen. Bei jedem Feindkontakt füllt sich nämlich am unteren Bildschirmrand eine Prozentanzeige in Form eines Schwerts. Steht diese auf 100, schauen vor allem die Endgegner der einzelnen Stages dumm aus der Wäsche.

GEMEINSAM SIND WIR STARK

Damit ihr euch bei euren Streifzügen durch das Königreich nicht so einsam und verloren vorkommt, erhaltet ihr pro Level Gesellschaft von diversen Nebencharakteren. Darunter der etwas arrogante Königssohn, euer berühmter Vater und die aufreizend gekleidete Fleurette, die euch im Spielverlauf nicht selten mit zweideutigen Sprüchen und einem verruchten französischen Akzent zu motivieren versucht. Alles in allem liegt der Löwenanteil der Arbeit trotz dieser Weggefährten bei euch. Insgesamt betrachtet, macht *Dragon Quest Swords* allerdings einen guten Eindruck. Das Spielprinzip passt auf die Wii wie die obligatorische Faust aufs Auge – und genau darauf hat man sich auch konzentriert. Der Schwierigkeitsgrad spricht eher die jüngeren Spieler an. Der Umfang von acht bis zehn Stunden entspricht heutigen Maßstäben. Leider werden die Optik und der Tiefgang dem großen Namen nicht ganz gerecht. Motivierendes Aufleveln und taktisch kluges Ausrüsten streift der Titel nur im Vorübergehen. Rollenspiel-Experten sollten daher kein episches Monumentalabenteuer im Stile der großen *Dragon Quest*-Titel erwarten und lieber erst mal Probe spielen. ■

Gefährlich Dieser Steinkriegersetzt unserem Schild mächtig zu. BILD: N-ZONE

VORSCHAU

DRAGON QUEST SWORDS

Genre:	Action
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Square-Enix
Spieler:	1
Termin:	09. Mai 2008
Web:	www.kochmedia.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Spaßige Fernbedienungsschnetzelei, die sich spielerisch von der bekannten Rollenspiel-Serie abhebt, dabei aber an Umfang geizt.

We Love Golf!

VIDEO AUF DVD

Runter von der Driving-Range, ran an die Wii-Konsole!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Fakten

- Japan-Version erschien im Dezember
- Bei uns gibt's exklusiv neue Charaktere und einen Online-Modus
- Mii-Unterstützung
- Mini-Spiele
- Viele freischaltbare Kostüme
- Schlaue Steuerungs-Ideen

Während wir uns immer noch wundern, wo ein Mario-Golfspiel für die Wii bleibt, besteigt Capcom das Green und serviert uns mit *We Love Golf!* noch diesen Sommer eine knallbunte Golf-Simulation. Wir konnten eine Vorschauversion des Spiels ausführlich anspielen und fragten uns natürlich zunächst einmal, wo denn hier die Unterschiede zu *Pangya! Golf with Style* liegen. Beide Spiele tragen nicht nur ein Ausrufezeichen im Namen, sondern teilen sich auch sonst sehr viel. Etwa den Anime-Look, eine knallbunte Aufmachung oder ein cleveres Schlagsystem. Beim letzten Punkt geht *We Love Golf!* jedoch eigene Wege und bietet wirklich gelungene Möglichkeiten, mit der Wii-FB abzuschlagen.

ABSCHLAG MIT GEFÜHL

Besonders gefiel uns die clevere Nutzung der Wii-FB. Ihr steuert die Kamera beispielsweise durch Neigen des Controllers. Klingt komisch, ist aber total intuitiv. Haltet ihr ihn nach unten, seht ihr den klassischen Schlag-Bildschirm, haltet ihr ihn waagerecht, wandert die Kamera zum erwarteten Aufschlagpunkt des Balls, und wenn ihr ihn nach oben richtet, seht ihr den Platz aus der Vogelperspektive. Nachdem ihr Schläger, Schlagrichtung und Spin eingestellt habt, geht es zur Sache. Ihr haltet A gedrückt – für Probeschläge die B-Taste – und schwingt die Wii-FB nach hinten. Dabei zeigt euch eine Markierung auf der Kraftanzeige an, wie weit ihr ausholen solltet. Je weiter ihr die Fernbedienung neigt, desto höher wandert euer Cursor. Ihr habt nur kurz Zeit, um den perfekten Bereich zu treffen, bevor ein automatischer Zeiger dort eintrifft. Ist die Schlagkraft bestimmt, saust der Zeiger wieder zurück und ihr müsst durchziehen, wenn er exakt auf seiner Ausgangsposition ist. Bei diesem Schlagsystem werden sowohl Timing als auch Präzision gefordert. Das macht wirklich Spaß, auch wenn man beim echten Golf eigentlich direkt nach dem Ausholen durchzieht und nicht einen Moment wartet.

HIER SCHEITERT NIEMAND

Das klang ganz schön kompliziert mit der Schlagsteuerung, oder? Doch das Spiel ist alles andere als schwer – zumindest in unserer Vorschauversion. Nach einer kleinen Einspielzeit konnten wir ohne Probleme 15 Birdies bei einem 18-Loch-Spiel erzielen, obwohl wir oft unpräzise Schläge hinlegten und den Platz noch nie gespielt haben. Gerade beim Putten trifft der Ball verdächtig oft das Loch. Auch die Auswahl von Schlägern, Schlagrichtung und Ball-Spin ist oft gar nicht nötig. Wer mit der automatischen Einstellung drauflos ballert, hat stets gute Chancen, mindestens bei Par zu landen. Generell scheint sich Capcom stark an Zocker-Neulinge zu wenden. Ihr werdet von eurer Fernbedienung per Lautsprecher angefeuert oder gelobt. Außerdem untermalt eine animierte Wii-FB auf dem Bildschirm eure Leistung mit albernen Gesten. Ob das euren Geschmack trifft, müsst ihr selbst entscheiden.

NICHT GANZ UNSER GUSTO

Unseren Geschmack trifft *We Love Golf!* bislang weitgehend, aber eben nicht komplett. Die Spielfiguren mit ihren Riesenaugen wirken etwas seltsam – als hätte man sich nicht zwischen Realismus und Cartoon-Optik entscheiden können. Auch die Grafik ist ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite ist die Darstellung sehr scharf und flüssig, auf der anderen Seite haben die Plätze allesamt deutlich weniger Charme als die bei *Pan-*

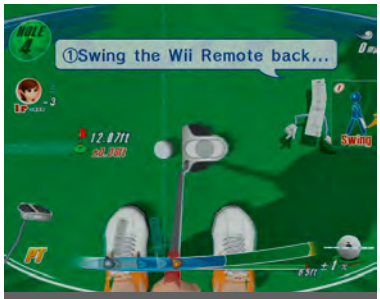
ABSCHLAG Knallbunte Grafikeffekte dürfen natürlich nicht fehlen. BILD: N-ZONE

VOGELPERSPEKTIVE Zeigt einfach mit der Wii-FB nach oben! BILD: N-ZONE

RUHIG BLUT Beim Putten zeigen fließende Linien die Neigung des Greens. BILD: N-ZONE

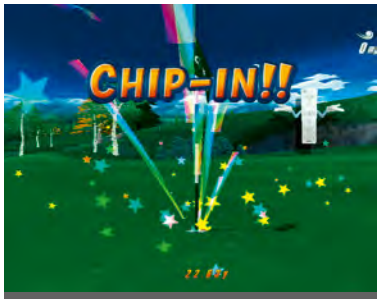
FARBRAUSCH Der Bildschirm ist voller Anzeigen und Effekte. BILD: N-ZONE

ANNÄHERUNG Beim Chippen legt ihr den Ball möglichst nahe ans Loch. BILD: N-ZONE

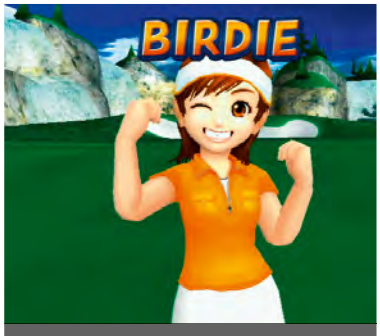


AB INS LOCH Das Putten funktioniert sehr gut – fast schon zu einfach. BILD: N-ZONE

gya! Golf with Style. Sie wirken vielmehr recht künstlich und austauschbar. Hier sollte unbedingt noch nachgebessert werden. In Sachen Spielmodi verspricht der Titel aber jede Menge. Das fertige Spiel wird euch verschiedene Herausforderungen, einen Mehrspielermodus für bis zu vier Wii-Golfer und einen Online-Modus bieten. Im Sommer sehen wir dann, ob *We Love Golf!* die Wii-Platzreifeprüfung besteht. ■



TOLLER SCHLAG Gute Aktionen werden mit bunten Effekten belohnt. BILD: N-ZONE



GESCHMACKSSACHE Den Anime-Stil der Spielfiguren muss man mögen. BILD: N-ZONE

VORSCHAU

WE LOVE GOLF!

Genre:	Sport
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Camelot Software Planning
Spieler:	1-4
Termin:	Sommer 2008
Web:	www.capcom.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Prinzipiell ein spaßiger Titel, der in der finalen Version hoffentlich einen Tick fordernder ist. Außerdem ist der Stil Geschmackssache.

INTERVIEW mit den Takahashi-Brüdern

≫ Die Wii hat großes Potenzial. ≪

Wir hatten die Gelegenheit, die Brüder Hiroyuki und Shugo Takahashi – Entwickler bei Camelot – mit einigen Fragen zu We Love Golf! zu löchern.

Welche Spielmodi wird es im Online-Modus geben? Wird es vielleicht zusätzliche Inhalte – beispielsweise Golfkurse – zum Download geben?
Wir haben einen Versus-Modus integriert, wo ihr entweder gegen Leute von eurer Freundesliste oder Zufallsgegner aus der ganzen Welt antretet. Im Freundes-Match könnt ihr den Platz und die Spielregeln bestimmen und seht außerdem die Spiel-Statistik eures Gegners. Im weltweiten Modus sind die spielbaren Plätze und Löcher begrenzt, um die Wartezeit für die Spieler zu verringern. Außerdem haben wir ein System, um geeignete Gegner zu finden, weshalb der Online-Modus für jeden geeignet ist. Nachdem ihr Gegner besiegt habt, könnt ihr deren Icons sammeln und für Spezial-Items eintauschen. Wir hoffen, diese Spielmodi gefallen den Spielern. Zusätzliche Inhalte sind jedoch keine geplant.

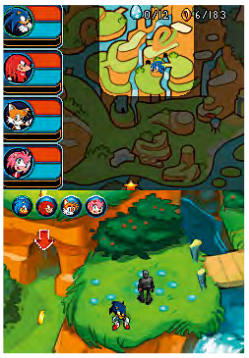
Wie sieht es im Einzelspielermodus aus? Wird es da viele Spielmodi und Extras geben?
Wir haben jede Menge Spielmodi eingebaut, etwa Turniere, Matches, Ring-Schießen, Ziel-Golf und viele mehr. Außerdem wird eine Serie extraschwerer Matches und Turniere freigeschaltet, sobald ihr das Spiel gemeistert habt. Für die braucht ihr wirklich Nerven und Geschick! Zudem können viele Capcom-Charaktere freigeschaltet werden, beispielsweise Chin-Li.

Wie viele Golfkurse wird es zu Spielbeginn geben und wie viele insgesamt?
Anfangs sind ein 18-Loch-Kurs, ein PAR3-Kurs und ein Putting-Kurs verfügbar. Zusätzliche acht komplette Plätze, zwei PAR3-Kurse und ein weiterer Putting-Kurs sind freischaltbar.

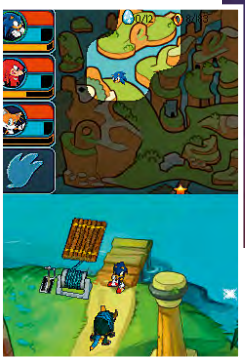
Was halten Sie von der Wii als Spieleplattform?
Wir glauben, die Wii hat großes Potenzial für tolles Gameplay. Obwohl anfangs viele Spiele erschienen, die sich an Gelegenheitsspieler richten, verkaufen sich auch Zelda und Mario sehr gut. Wir denken, dass es in Zukunft mehr Spiele geben wird, die einfach zu erlernen sind, aber weitaus mehr Tiefgang bieten, wenn man sie länger spielt.

BILD: CAPCOM

MULTIPLE CHOICE Während der Dialoge könnt ihr bestimmen, was ihr sagen wollt. BILD: SEGA



VIER GEWINNT Bis zu elf Spieler können eurer Party beitreten. Unterwegs seid ihr immer zu viert. BILD: SEGA



MARAUDER-KLABAUTER Diese Typen sind eine ganz neue Spezies in der Sonic-Welt. BILD: SEGA

DUNKELHÖHLE Dieser Level stammt aus einem etwas weiter fortgeschrittenen Spielstand. BILD: SEGA

Sonic Chronicles

Exklusive Bilder und Infos: N-ZONE hat das neue BioWare-Rollenspiel in London gespielt!

Fakten

- Steuerung nur mit dem DS-Touchpen
- Spielt sich daher sehr ähnlich wie Zelda: Phantom Hourglass
- Die Stadtwelt Green Hill Zone wird mit der Zeit immer dunkler
- Kämpfen funktioniert ähnlich wie bei Elite Beat Agents

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Zugegeben: Wir konnten uns am Anfang nicht so recht vorstellen, wie man *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* ohne Steuerkreuz spielen sollte. Ein Action-Adventure, das voll auf den Touchpen setzt, das geht einfach nicht. Inzwischen wissen wir: Es geht doch! Und die Steuerung funktionierte sogar so gut, dass andere Entwickler die Idee rasch aufgriffen. Der neueste Stylus-Streich nennt sich *Sonic Chronicles*, ist – Überraschung Nr. 1! – ein Rollenspiel, stammt – Überraschung Nr. 2! – von den Entwicklern von *Mass Effect* und spielt sich – keine Überraschung! – richtig gut. Wir sind für euch ins Sega-Hauptquartier nach London gedüst und haben den potenziellen DS-Hit exklusiv gespielt.

MARAUDER-RADAU

Wir testeten zwar eine recht frühe Version des Spiels, aber sie machte schon großen Appetit auf mehr. Sonics allererstes Rollenspiel beginnt mit Knuckles' Entführung durch die fiese Bande der Marauders. Die ekligen Typen sind eine völlig neue Spezies im Sonic-Universum und bringen frischen Wind in die Welt des Flitze-Igels, weil ausnahmsweise nicht Dr. Eggman im Mittelpunkt des Abenteuers steht. Das machte uns jedoch stutzig, sodass wir bei Katrin Darolle, Senior-Produzentin bei Sega, nachhakten. Die knappe, mit einem breiten Grinsen unterlegte Antwort: „Alles, was ich euch dazu sagen kann: Dr. Eggman wird eine seeehr tragende Rolle in *Sonic Chronicles* spielen." Wir mutmaßen also, dass der Bösewicht spätestens im Mittelteil der Story aufkreuzen wird und uns noch häufig begegnen wird. Rollenspiel-untypisch müssen wir uns am Anfang zum Glück nicht durch Unmengen an Textkästen klicken, sondern es geht ziemlich zügig zur Sache. Auch die Tatsache, dass ihr bei den Dialogen zwischen diversen Antwortmöglichkeiten wählen dürft (patzig, freundlich, nachfragend, sarkastisch etc.), gefällt uns sehr gut, weil man als Spieler direkt ins Spielgeschehen eingreifen kann. Wir landen sogleich auf der Landkarte und bewegen uns mit dem Stylus auf der Insel vorwärts. Wie bei *Zelda: Phantom Hourglass* haltet ihr den Stift dort auf den Touchscreen, wohin sich Sonic bewegen soll. Das funktioniert in der Praxis wirklich gut und ließ uns schon mal aufatmen – denn dass man bei der Stylus-Steuerung auch gründlich danebenliegen kann, bewies vor einigen Monaten das DS-Rollenspiel *Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal*. Dann geht alles Schlag auf Schlag: Der erste Steinblock stellt sich uns in den Weg, wir zerschlagen den Klotz mit unserem Mega-Hammer, ein Armadillo taucht auf und wird von uns in die Flucht geschlagen … und dann steht sie plötzlich vor uns: Amy! Das Mädel, das im Verlauf der Geschichte in einen Streit mit ihrer Konkurrentin Rouge verwickelt wird, gesellt sich in unser Team. Ab sofort sind wir also nicht mehr solo – hurra! Wie gut, dass Amy in der Lage ist, Gegner nach ihren Schwachstellen abzutasten: Immer, wenn ihr nicht mehr weiter wisst, könnt ihr euch anzeigen lassen, auf welche gegnerischen Körperteile ihr eure Attacken richten müsst. Auf Knopfdruck wechseln wir übrigens zwischen den Figuren hin und her. Doch so richtig viel Anspruch kommt erst auf, wenn man

INTERVIEW mit Katrin Darolle, Senior Producer

≫ Sonic Chronicles enthält ganz schön viel Text. ≪

Erst spielen, dann quatschen: Die Produzentin von Sonic Chronicles spricht mit uns über ihren Job und die Lokalisation von Sonic Chronicles.

Hey Katrin! Sag mal, kennen wir dich nicht irgendwoher?
Das kann gut sein. Ich arbeite inzwischen seit etwa anderthalb Jahren bei Sega und bin als Senior Producer unter anderem für *Sonic Chronicles* von BioWare zuständig. Vorher war ich im britischen Office von Square Enix angestellt. Da hatte ich ja schon ziemlich viel mit Rollenspielen zu tun. (lacht)

***Sonic Chronicles* soll im Herbst bei uns erscheinen. Wie weit seid ihr schon mit dem Übersetzen?**
Das Besondere ist diesmal die Tatsache, dass wir das Spiel parallel übersetzen. Ausgehend von der englischen Version, die bei BioWare in den USA entwickelt wird, werden alle anderen Texte lokalisiert, zum Beispiel für den japanischen und deutschen Markt. In unserem Hauptquartier in London sitzen zum Beispiel schon jetzt deutsche Muttersprachler, die an den Bildschirmtexten arbeiten.

Wie hoch wird der Textanteil sein? Kannst du uns einen kleinen Vergleich liefern?
Na klar doch, wenigstens grobe Richtungsangaben! Zum Beispiel hatte *Mass Effect*, das ebenfalls von BioWare stammt, etwa 700.000 bis 1.000.000 Zeichen Text. Bei *Sonic Chronicles* sind es etwa 50.000 bis 80.000 Zeichen, das ist für DS-Verhältnisse ganz schön viel.

KNALLHART NACHGEFRAGT
Katrin hat sich die Zeit genommen, um uns Sonic Chronicles zu zeigen. BILD: SEGA

SPASS IN LONDON
Exklusiv vor Ort: Wir haben Sonic Chronicles im Sega-Hauptquartier gespielt. BILD: SEGA

zu viert unterwegs ist – aber allzu lange dauert auch das sicher nicht. Wir spielen also heiter weiter.

EINE BRÜCKE ALS KRÜCKE?

Schon bald gelangen wir an eine Brücke, die so morsch ist wie das Gehirn der Dumpfbacken-Gumbas aus *Super Mario Bros*. Doch wie in jedem anständigen Videospiel entdecken wir schon bald zwei Säulen. Da muss doch was passieren! Wir stellen uns mit unseren Helden drauf, sodass sich die Brücke von selbst ausfährt und wir sicher darüberlaufen können. Kurz darauf platzieren wir noch mal zwei Figuren auf zwei weiteren Säulen – und schon sind wir weiter! Solche Rätsel werden häufig eingestreut und bringen euch oft in Bereiche, die ihr nur mit bestimmten Charakteren erklimmen könnt. Denn ähnlich wie bei *Star Wars: Knights of the Old Republic* (auch von BioWare) gibt es auch bei *Sonic Chronicles* diverse Weggabelungen, allerdings sind diese nicht so verzweigt wie im Xbox-Rollenspiel. Wenn ihr also eine Nebenaufgabe löst, müsst ihr meist wieder auf den ursprünglichen Pfad zurückkehren – dort geht dann die Hauptgeschichte weiter. Während der Kämpfe klickt ihr übrigens im richtigen Takt auf die Kreis-Buttons, die aufploppen – das funktionierte wirklich gut und erinnerte uns spontan an Rhythmus-Spiele wie *Elite Beat Agents*. Zum Abschied unseres Besuchs in London ließen wir noch die N-ZONE im Büro-Eingangsbereich zurück … ach, und dann stellten wir der Produzentin noch eine Frage: „Wie lange dauert denn das ganze Abenteuer?" – „25 Stunden". Gebongt! *Sonic Chronicles* sieht sauber aus, spielt sich gut und wenn die Entwickler die Story nicht versaubeuteln, könnte richtig was draus werden. Haben wir Grund, pessimistisch zu sein? Nein, nicht bei BioWare. 4 ½ Sterne für *Sonic Chronicles*! ■

KLONDIKE
Dagobert Duck hat hier vor vielen Jahren sein Gold geschlürft – jetzt sucht Amy dort ihr Glück. BILD: SEGA

VORSCHAU
SONIC CHRONICLES

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Sega
Entwickler:	BioWare
Spieler:	1
Termin:	Herbst 2008
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Kampfsystem? Passt! Technik? Auch! Steuerung? Jupp! BioWare hat den DS voll im Griff – aber ob die Steuerung auch auf Dauer trägt?

KAMPF, KEIN KRAMPF!
Das richtige Timing bei den Rundenschlachten haben wir schnell herausgefunden.
BILD: SEGA

ZAUBERHAFT Neben Katana und Wurfsternen stehen euch diverse Ninja-Zauber zur Verfügung. BILD: N-ZONE

BOSSKAMPF Nur bei solchen beeindruckenden Begegnungen gibt es eine bewegliche Kamera. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

Ninja Gaiden: Dragon Sword

Grafikpracht und Ninja-Power

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Fakten

- Wird fast gänzlich per Stylus gesteuert
- Lediglich geblockt wird per Tastendruck
- DS wird beim Spielen schräg gehalten
- Linkshänder-Modus
- Online-Ranglisten

Wenn der Name *Ninja Gaiden* fällt, können wir stets ein tolles Spiel erwarten. Seit der NES-Trilogie erschien jedoch kein Ableger der Spielereihe auf einer Nintendo-Konsole. Umso erstaunlicher, dass man sich für das Comeback für den DS entschieden hat – und zwar hochkant! Ihr haltet das Handheld also wie bei *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* oder *Hotel Dusk: Room 215* aufrecht und nutzt fast ausschließlich den Stylus, um fette Ninja-Action auf den Bildschirm zu zaubern. Dabei setzt *Ninja Gaiden: Dragon Swords* auf vorgerenderte Hintergründe, was für eine beeindruckende Spielegrafik sorgt und euch eine manuelle Kamerasteuerung erspart.

KRITZELN ZUM KÄMPFEN

Nach einem spielbaren Prolog, der als Tutorial dient, startet ihr in der Rolle von Ryu Hayabusa – seines Zeichens absoluter Profi-Ninja – in die Story. Die spielt nach dem ersten *Ninja Gaiden* und handelt vom Drachenschwert, das die einzige Chance darstellt, die Auferstehung eines dunklen Drachen zu verhindern. Bis zum Happy End erkundet ihr Klöster, Dörfer und sogar die Unterwelt. Alle Umgebungen sind hübsch gestaltet und die Story-Sequenzen mit ihrem Comic-Look fügen sich gut in das Spielgeschehen ein, das vor allem aus Kämpfen gegen allerlei Bösewichte besteht. Dabei nutzt ihr wirklich fast nur den Stylus. Ihr bewegt Ryu, indem ihr den Stift herumstreift und lasst ihn mit schnellen Strichen angreifen. Kombinationen aus seitlichen und vertikalen Zügen erzeugen verschiedene Combos, Rubbeln führt zu einer Spezialattacke und wenn ihr den Bildschirm nur antippt, lasst ihr Wurfsterne sausen. Geblockt wird durch den Druck einer Schultertaste oder des Digipads. Wenn ihr dann über den Touchscreen fahrt, weicht Ryu mit einer Rolle aus.

GRAFISCH EIN TRAUM

Nach kurzer Übungszeit schnetzelt ihr euch ohne Probleme durch das feudale Japan. Schön ist, dass die Kämpfe immer wieder in anderen Perspektiven gezeigt werden, mal fast wie bei einem Prügelspiel und mal aus der Vogelperspektive. Etwas unglücklich sind jedoch Arenen, in denen ihr weit nach hinten laufen könnt. Dann erkennt ihr kaum noch etwas von der Action. Und die macht selbst auf dem kleinen DS-Bildschirm wirklich was her! Grafisch ist *Ninja Gaiden* eine absolute Augenweide. Die Render-Hintergründe ergeben zusammen mit den feinen 3D-Modellen eines der grafisch besten DS-Spiele der letzten Zeit. Story und Gameplay unterhielten uns in der Vorschauversion ebenfalls prächtig. Alle Zeichen deuten also darauf hin, dass das Nintendo-Comeback der Ninja-Saga ein Volltreffer wird. ■

VORSCHAU

NINJA GAIDEN: DRAGON...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Team Ninja
Spieler:	1
Termin:	Juni 2008
Web:	www.ubisoft.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Wenn das fertige Spiel das Niveau unserer ersten Spielstunden hält, steht uns ein prachtvoller Action-Hit ins Haus.

*Abo-Modell (2,99 EUR/SMS) Abrechnung: 1 SMS/Woche. Das Abo ist jederzeit kündbar, einfach SMS mit Inhalt STOP TOPGAME oder STOP ALLE an die 85999! Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an!

mobileunlimited
Spiel mobil

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

TOP SPARABO JAVA-GAMES

AKTION

2 Spiele für € 2,99* + erstes Spiel gratis = 3 Spiele (0,99 €/Spiel)
Abrechnungszeitraum eine Woche
Sende: AOA + Code an 85999*
Beispiel: AOA 141
www.mobileunlimited.de

GAME-CODE: **115**

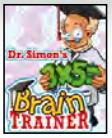
GAME-CODE: **142**

GAME-CODE: **141**

GAME-CODE: **078**

GAME-CODE: **068**

GAME-CODE: **058**



GAME-CODE: **019**

GAME-CODE: **080**

GAME-CODE: **021**

GAME-CODE: **051**

GAME-CODE: **024**

GAME-CODE: **009**

GAME-CODE: **056**

GAME-CODE: **060**

GAME-CODE: **032**

GAME-CODE: **077**

GAME-CODE: **008**

GAME-CODE: **002**

GAME-CODE: **013**

GAME-CODE: **114**

GAME-CODE: **037**

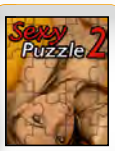
GAME-CODE: **036**

GAME-CODE: **022**

GAME-CODE: **126**

GAME-CODE: **131**

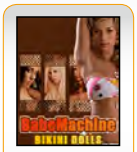
Erstes Spiel im Abo gratis!
Nur 0,99 Euro/Spiel!



GAME-CODE: **082**

GAME-CODE: **074**

GAME-CODE: **066**



GAME-CODE: **079**

GAME-CODE: **003**

GAME-CODE: **029**

GAME-CODE: **045**

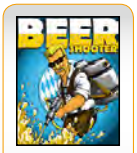
GAME-CODE: **135**

GAME-CODE: **063**

GAME-CODE: **025**

GAME-CODE: **118**

GAME-CODE: **054**



GAME-CODE: **007**

GAME-CODE: **039**

GAME-CODE: **055**

GAME-CODE: **030**

GAME-CODE: **042**

GAME-CODE: **059**

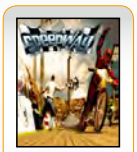
GAME-CODE: **033**

GAME-CODE: **132**

GAME-CODE: **064**

GAME-CODE: **011**

GAME-CODE: **075**



GAME-CODE: **047**

GAME-CODE: **038**

GAME-CODE: **088**

GAME-CODE: **081**

GAME-CODE: **133**

GAME-CODE: **017**

GAME-CODE: **028**

GAME-CODE: **043**

GAME-CODE: **018**

GAME-CODE: **119**

GAME-CODE: **010**

GAME-CODE: **044**

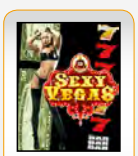
GAME-CODE: **067**

GAME-CODE: **140**

GAME-CODE: **052**

GAME-CODE: **034**

GAME-CODE: **053**

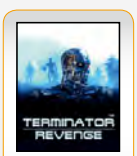


GAME-CODE: **083**

GAME-CODE: **040**

GAME-CODE: **016**

GAME-CODE: **076**



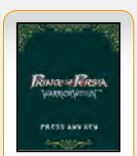
GAME-CODE: **062**

GAME-CODE: **015**

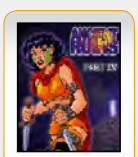
GAME-CODE: **070**

GAME-CODE: **084**

GAME-CODE: **050**



GAME-CODE: **031**



GAME-CODE: **004**

GAME-CODE: **085**

So funktioniert das Abo

Das Abo beinhaltet zwei Java-Games/Woche.
Bei Erstbestellung gibt es ein Spiel gratis dazu!

Nur 0,99 €/Spiel!

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Might and Magic, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.Block Breaker Deluxe is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries. Vans and Vans logo are registered trademarks of Vans, Inc. © 2005 Gameloft. Midnight Bowling is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Special Crime Unit, Sexy Poker Top Models, Midnight Poker Holdem are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.Under license by Ubisoft Entertainment. Ubisoft, Ubisoft logo, Splinter Cell Double Agent and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Universal Studios' Film King Kong © Universal Studios. Lizenziert von Universal Studios Licensing LLLP. Alle Rechte vorbehalten.Das Design des Empire State Buildings ist eine Marke der Empire State Building Company L.L.C. und wird mit ihrer Genehmigung verwendet.© 2007 Gameloft. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Ubisoft, the logo Ubisoft and Might and Magic are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.The Settlers, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries.

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo

BILD: N-ZONE

Während *Mario Kart Wii* überraschend flott veröffentlicht wurde, wartete die riesige Fan-Gemeinde der Smash-Brüder bis Redaktionsschluss auf einen offiziellen Release-Termin für Europa. Auch wenn der Freeloade r mittlerweile das Abspielen von Import-Titeln erlaubt, wird es nun doch höchste Zeit, dass die spaßige Klopperei hierzulande erscheint. Vielleicht geht alles dann ja doch ganz schnell? Auf www.n-zone.de halten wir euch auf dem Laufenden! Derweil wurde *Mario Super Sluggers* auf dem Nintendo Media Summit 2008 gezeigt: Durch Fuchteleien der Wii-Fernbedienung landet ihr einen Homerun – aber ganz ehrlich, das kennen wir doch schon längst von *Wii Sports*.

Wii	Super Smash Bros. Brawl	27. Juni	Beat 'em Up
Wii	Mario Super Sluggers	2008	Sport

LEGO INDIANA JONES / BATMAN

Hersteller: Activision / Warner

BILD: ACTIVISION

Die *Lego Star Wars*-Reihe fand aufgrund der liebevollen Präsentation und des gelungenen Humors eine Vielzahl von Anhängern. Diese werden sich wahrscheinlich über die beiden kommenden Lego-Titel mit Indy und Batman freuen.

Wii	LEGO Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	5. Juni	Action
DS	LEGO Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	5. Juni	Action
Wii	LEGO Batman	September	Action

GUITAR HERO

Hersteller: Activision

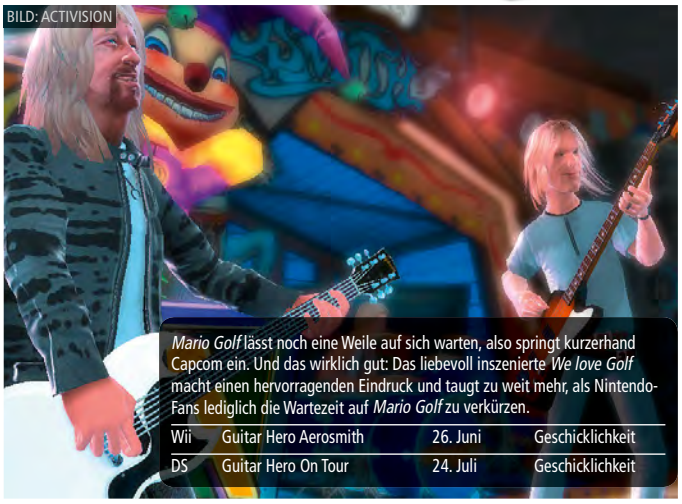


BILD: ACTIVISION

Mario Golf lässt noch eine Weile auf sich warten, also springt kurzerhand Capcom ein. Und das wirklich gut: Das liebevoll inszenierte *We love Golf* macht einen hervorragenden Eindruck und taugt zu weit mehr, als Nintendo-Fans lediglich die Wartezeit auf *Mario Golf* zu verkürzen.

Wii	Guitar Hero Aerosmith	26. Juni	Geschicklichkeit
DS	Guitar Hero On Tour	24. Juli	Geschicklichkeit

ALONE IN THE DARK 5

Hersteller: Atari

BILD: ATARI

Im Juni ist es endlich so weit: Ataris edler Survival-Horror-Titel erscheint für die Wii. Dass sich das Warten auf den Titel lohnt, beweist unsere Vorschau, die wir ausführlich anspielen konnten.

Wii	Alone in the Dark	Juni	Action-Adventure

FINAL FANTASY

Hersteller: Square Enix

BILD: SQUARE ENIX

Fans der Reihe sind auf Nintendo-Systemen im Moment bestens bedient: *Revenant Wings* und *Ring of Fates* sind die beiden bisher erschienenen Titel, denen noch eine Reihe weiterer Ableger der Mega-Serie folgen. Den Anfang macht *My Life as a King* als Wii-Ware-Download-Titel, dem hoffentlich noch das edle, in Japan bereits veröffentlichte Remake des vierten Teils folgt.

Wii	Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King	Mai	Strategie
Wii	Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	Juni	Rollenspiel
DS	Final Fantasy IV	Sommer	Rollenspiel

DRAGON QUEST

Hersteller: Square Enix

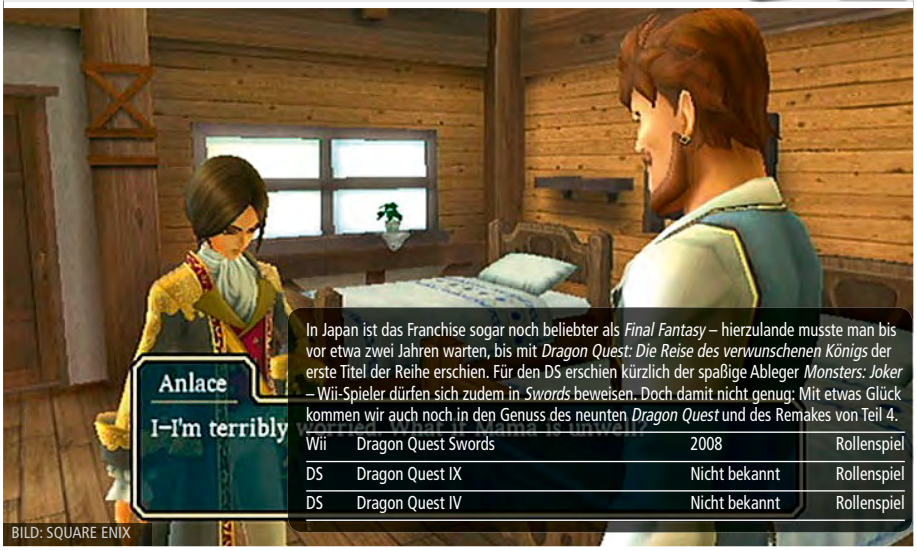


BILD: SQUARE ENIX

In Japan ist das Franchise sogar noch beliebter als *Final Fantasy* – hierzulande musste man bis vor etwa zwei Jahren warten, bis mit *Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs* der erste Titel der Reihe erschien. Für den DS erschien kürzlich der spaßige Ableger *Monsters: Joker* – Wii-Spieler dürfen sich zudem in *Swords* beweisen. Doch damit nicht genug: Mit etwas Glück kommen wir auch noch in den Genuss des neunten *Dragon Quest* und des Remakes von Teil 4.

Wii	Dragon Quest Swords	2008	Rollenspiel
DS	Dragon Quest IX	Nicht bekannt	Rollenspiel
DS	Dragon Quest IV	Nicht bekannt	Rollenspiel

Was sonst noch kommt

CRASH BANDICOOT: MIND OVER MUTANT

BILD: VIVENDI GAMES

Hersteller: Vivendi Games
Termin: Herbst
Genre: Action

Im neuen Bandicoot-Abenteuer dürft ihr sogar mit Crashs Schwester Coco kooperativ antreten. Bis zum Herbst müssen sich Fans allerdings noch gedulden.

FERRARI CHALLENGE

BILD: N-ZONE

Hersteller: System 3
Termin: Juni 2008
Genre: Rennspiel

Das vielversprechende Racing-Game wurde erneut verschoben, doch gewährt man den Entwicklern gerne etwas mehr Zeit, solange dies der Qualität des Spiels zugute kommt!

Most-Wanted-Charts

Wii

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	2	Super Smash Bros. Brawl	16
2	4	Star Wars: The Force Unleashed	2
3	Neu	Guitar Hero Aerosmith	1
4	5	Final Fantasy C.C.: Crystal Bearers	6
5	Neu	Okami	1

NINTENDO DS

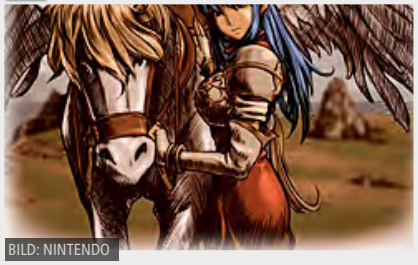


BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Fire Emblem DS	4
2	3	Guitar Hero: On Tour	2
3	2	Ninja Gaiden: Dragon Sword	2
4	Neu	Kirby Ultra Super Deluxe	1
5	4	LEGO Indiana Jones	2

* Platz des Vormonats

TERMINE & CHARTS

Termine
Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS

Wii

Mai	
Boom Blox	08. Mai
Brothers in Arms: Road to Hill 30	30. Mai
Dragon Quest Swords: Die maskierte Königin und der Spiegelturm	09. Mai
Mein Wortschatz-Coach	15. Mai
Speed Racer	09. Mai
Juni	
Alone in the Dark	20. Juni
Family Ski	13. Juni
Ferrari Challenge	20. Juni
Guitar Hero Aerosmith	Juni
Kung-Fu Panda	26. Juni
LEGO Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	5. Juni
Okami	Juni
Sports Island	05. Juni
Super Smash Bros. Brawl	27. Juni
Juli	
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian	17. Juli
We Love Golf	Juli
September	
Battle of the Bands	12. September
LEGO Batman	September
Star Wars: The Force Unleashed	September
WALL-E	19. September
2008 (Auswahl)	
Deadly Creatures	2008
de Blob	2. Quartal
Disaster: Day of Crisis	2008
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	2008
Mario Super Sluggers	2008
Samba de Amigo	Sommer
Soulcalibur Legends	Sommer
WWE SmackDown vs. Raw 2009	4. Quartal

Nintendo DS

Mai	
Ace Attorney Apollo Justice	09. Mai
City Life DS	30. Mai
Hannah Montana: Music Jam	15. Mai
Mein Wortschatz-Coach	15. Mai
Race Driver GRID	30. Mai
Speed Racer	09. Mai
Travel Coach: Europa 1	22. Mai
Juni	
Das verrückte Labyrinth	06. Juni
Etrian Odyssey	06. Juni
Gauntlet	20. Juni
Kochkurs: Was wollen wir heute kochen?	Juni
Kung-Fu Panda	26. Juni
LEGO Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	5. Juni
New International Track & Field	12. Juni
Ninja Gaiden: Dragon Sword	26. Juni
Juli	
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian	17. Juli
Guitar Hero On Tour	24. Juli
Pokémon Mystery Dungegon: Erkundungsteam Dunkelheit/Zeit	04. Juli
September	
LEGO Batman	September
Spore: Wilde Kreaturen	September
Star Wars: The Force Unleashed	September
WALL-E	19. September
2008 (Auswahl)	
de Blob	2. Quartal
Final Fantasy IV	Sommer
Fire Emblem DS	2008
Kirby Ultra Super Deluxe	2008
Lifesigns: Hospital Affairs	3. Quartal
Lock's Quest	2. Quartal
Mein Life-Coach	2. Quartal
Sonic Chronicles: Die Dunkle Bruderschaft	Herbst
Time Hollow	2008
WALL-E	19. September
WWE SmackDown vs. Raw 2009	4. Quartal

Mario Super Sluggers
System: Wii BILD: NINTENDO

Super Smash Bros. Brawl
System: Wii BILD: N-ZONE

Ace Attorney Apollo Justice
System: DS BILD: CAPCOM

Charts
Welche Spiele liegen bei euch im Trend? Was ist der Verkaufs-Hit im Handel?

Wii

VERKAUFSCHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Mario Kart Wii	1
2	1	Wii Play	15
3	4	Mario Party 8	10
4	2	Super Mario Galaxy	5
5	3	Mario & Sonic bei den Olympischen ...	5
6	Neu	Pro Evolution Soccer 2008	1
7	Neu	Harvest Moon: Magical Melody	1
8	Neu	Naruto: Clash of Ninja Revolution	1
9	8	Game Party	2
10	Neu	Guitar Hero III: Legends of Rock	1

LESER-CHARTS

Inzwischen dürfte jeder N-ZONE-Leser *Mario Kart Wii* besitzen und online unterwegs sein. Falls nicht, liegen wenigstens *Super Mario Galaxy*, *Zelda: Twilight Princess*, *Mario & Sonic* oder *Dragon Ball* in eurer Gunst weit oben.

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Mario Kart Wii	1
2	2	The Legend of Zelda: Twilight Princess	15
3	Neu	Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3	1
4	5	Mario & Sonic bei den Olympischen ...	4
5	1	Super Mario Galaxy	5

Nintendo DS

VERKAUFSCHARTS

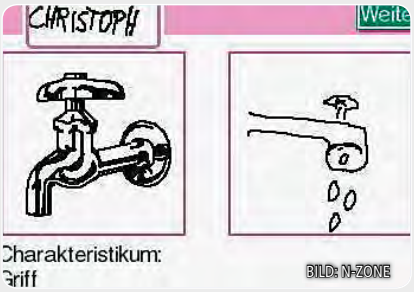


BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	2	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	21
2	1	Mario & Sonic bei den Olympischen ...	3
3	3	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	9
4	Neu	Mathematik-Training	1
5	WE	Mario Party DS	7
6	6	Mario Kart DS	14
7	7	New Super Mario Bros.	17
8	Neu	Germany's Next Topmodel	1
9	Neu	Yu-Gi-Oh! World Championship ... 2008	1
10	9	Practise English! Face Everyday ...	6

LESER-CHARTS

Im Zuge der Veröffentlichung von *Mario Kart Wii* ist auch der DS-Renner wieder in die Charts eingestiegen. Aber gegen den starken Wii-Online-Modus kann die mobile Variante nur wenig ausrichten. Da sind sich alle einig.

Platz	*	Titel	Monate
1	2	Mario Kart DS	26
2	1	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	5
3	3	New Super Mario Bros.	18
4	4	Pokémon Diamant- und Perl-Edition	8
5	Neu	The World Ends With You	1

Auslandscharts

JAPAN-CHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	System
1	Neu	Mario Kart Wii	Wii
2	2	Wii Fit	Wii
3	Neu	Pokémon Ranger: Batonnage	DS
4	Neu	Tottadoo! Yoiko no Mujintou Seikatsu	DS
5	Neu	Deca Sporta: Wii de Sports 10 Shumoku!	Wii

USA-CHARTS

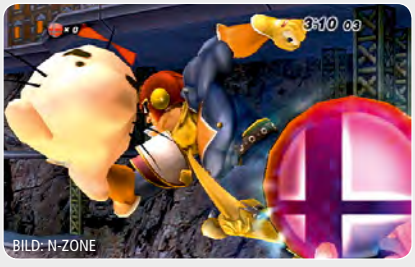


BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	System
1	1	Super Smash Bros. Brawl	Wii
2	2	Wii Play	Wii
3	3	Guitar Hero III: Legends of Rock	Wii
4	WE	Mario Party DS	DS
5	4	Mario & Sonic bei den Olympischen ...	DS

*Platzierung im Vormonat

Alle Wii-Spiele im Überblick

Das Nachschlagewerk: Wir präsentieren euch auf dieser Seite alle bislang getesteten Wii-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Battalion Wars 2	03/08	81%	78%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Ben 10 – Protector of Earth	05/08	68%	61%
Bomberman Land Wii	05/08	80%	61%
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	05/08	60%	67%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Geometry Wars: Galaxies	01/08	83%	83%
Ghost Squad	02/08	75%	74%
Heatseeker	04/07		78%
Jumper: Griffin's Story	05/08		52%
Lucky Luke: Go West!	02/08	70%	66%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
No More Heroes	04/08		81%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	07/07	68%	71%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
Soulcalibur Legends	02/08	63%	65%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Avatar: Die Erde brennt	02/08	72%	70%
Agatha Christie: Und dann gab's keines mehr	03/08		68%
Bee Movie – Das Game	01/08	71%	74%
Bully: Die Ehrenrunde	04/08	45%	86%
CSI: Crime Scene Investigation: Eindeutige Beweise	05/08		67%
Der goldene Kompass	02/08		58%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Geheimnisse der Spiderwicks	03/08	65%	70%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Dragon Blade: Wrath of Fire	04/08		59%
Escape from Bug Island	12/07		36%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Spider-Man 3	07/07		71%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
The Legend of Spyro: The Eternal Night	02/08		72%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tomb Raider Anniversary	01/08		77%
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	02/08		85%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bleach: Shattered Blade	04/08	60%	57%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	05/08	74%	76%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%
Super Smash Bros. Brawl	04/08	94%	89%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Call of Duty 3	01/07		86%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07		94%
Red Steel	01/07	74%	80%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cooking Mama	03/08	68%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Cranium Kabookii	02/08	67%	
Dancing Stage: Hottest Party	05/08	80%	75%
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
EA Playground	12/07	77%	70%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Jenga World Tour	05/08	49%	43%
Kororinpa	04/07	75%	79%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Link's Crossbow Training	01/08	79%	79%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
NiGHTS: Journey of Dreams	03/08	73%	75%
Ninja Reflex	05/08	70%	70%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	01/08	77%	72%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Fruit Fall	01/07	76%	78%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wii Play	01/07	74%	60%
Worms: Odyssee im Wurmraum	04/08	76%	72%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix bei den Olympischen Spielen	01/08	73%	71%
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Lucas der Ameisenschreck	06/07		58%
SpongeBobs atlantisches Abenteuer	05/08	68%	64%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen …	01/07		66%
Super Mario Galaxy	01/08		96%

RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Cars	01/07	71%	74%
Cars: Hook International	03/08	71%	74%
Donkey Kong Jet Race	02/08	70%	68%
Excite Truck	03/07	70%	81%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Mario Kart Wii	05/08	94%	87%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Need for Speed: ProStreet	01/08	77%	80%
Nitrobike	04/08	68%	70%
Sonic Riders Zero Gravity	04/08	65%	69%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Fire Emblem: Radiant Dawn	04/08		88%
Pokémon Battle Revolution	01/08	78%	68%
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Sims 2: Gestrandet	12/07		80%
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%
Fishing Master	04/08	68%	71%
G1 Jockey Wii	08/07	66%	69%
Harvest Moon: A Magical Melody	05/08	60%	84%
MySims	11/07		78%
Sega Bass Fishing	05/08		67%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wing Island	04/07	65%	69%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Balls of Fury	05/08	34%	29%
FIFA 08	11/07	86%	83%
King of Clubs	05/08	40%	38%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Pro Evolution Soccer 2008	04/08	85%	84%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate Challenge	01/08	61%	63%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	80%
The Bigs	01/08	75%	73%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	67%	69%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	75%	76%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

MARIO KART Wii (Wii)

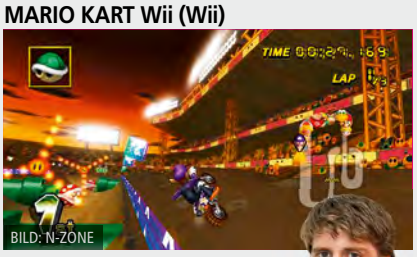


BILD: N-ZONE

Thomas Eder

In *Smash Bros. Brawl* sehe ich gegen die Jungspunde aus dem Team leider wirklich alt aus. Dafür zeige ich den Herren in *Mario Kart*, wo der Hammer hängt!

THE WORLD ENDS WITH YOU (DS)

BILD: N-ZONE

Christoph Kraus

Ich habe mir vorgenommen, neben *Mario Kart Wii* auch noch etwas anderes zu spielen. Und dieser Square-Enix-Hip-Hopper rockt mich im Augenblick völlig weg!

PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (Wii)

BILD: NINTENDO

David Martin

Aktuell schiebe ich das Leder durch virtuelle Stadien. *Pro Evolution Soccer 2008* wird mich ewig motivieren – schon allein des coolen Mehrspieler-Modus wegen.

PUZZLE QUEST (DS)

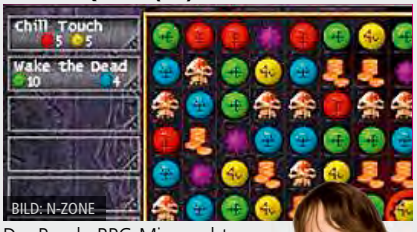
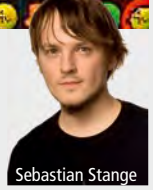


BILD: N-ZONE


Sebastian Stange

Der Puzzle-RPG-Mix macht hochgradig abhängig. Wegen dieses Spiels verpasse ich momentan ständig U-Bahn-Stationen. Schrecklich, wenn ein Game das schafft!

Die besten DS-Spiele im Überblick

Hier findet ihr die wichtigsten DS-Spiele mit Wertungen von über 70%!

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	01/07		75%
Contra 4	03/08	83%	83%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Mega Man ZX	08/07		85%
Nanostray	11/05	73%	81%
Operation: Vietnam	01/08		73%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Bomberman Story DS	01/08	83%	81%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Chronos Twin	12/07		80%
C.S.I.: Dark Motives	12/07		75%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Drawn to Life	10/07		78%
Eragon	01/07		74%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
MegaMan ZX Advent	05/08		84%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Naruto Ninja Council	12/07	71%	69%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
Call of Duty 4: Modern Warfare	01/08	78%	80%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%
Naruto: Ninja Destiny	04/08	70%	71%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actionloop	02/07	74%	80%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Boogie	02/08	75%	62%
Boulder Dash Rocks!	01/08	81%	82%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Cooking Mama	03/08		71%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Donkey Kong: Jungle Climber	12/07	80%	78%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Geometry Wars: Galaxies	02/08	79%	79%
Gunpey	06/07	83%	80%
Honeycomb Beat	01/08		75%
Know-how der Zauberkunst	05/08		73%
Mario Party DS	12/07	81%	74%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
Ninja Reflex	05/08	63%	66%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	74%	71%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Touchmaster	09/07	79%	76%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Crash of the Titans	12/07		79%
Die Simpsons: Das Spiel	01/08	70%	77%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	02/08	83%	83%
Looney Tunes: Duck Amuck	01/08	69%	71%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman DS	04/05		83%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
SpongeBob und seine Freunde: Angriff der …	04/08	72%	74%
SpongeBob und seine Freunde: Schlacht um …	08/07	74%	72%
Spyro: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cars Hook International	02/08	72%	67%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
MX vs. ATV Untamed	05/08	72%	72%
Need for Speed: ProStreet	01/08	78%	80%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Children of Mana	02/07	86%	80%
Dragon Quest Monsters: Joker	04/08	80%	82%
Final Fantasy III	06/07		83%
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	04/08	84%	86%
Final Fantasy XII: Revenant Wings	03/08		85%
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Orcs & Elves	01/08	–	80%
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Spectrobes	04/07	82%	80%
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Theme Park	05/07		76%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix bei den Olympischen Spielen	02/08		72%
FIFA 06	12/05	77%	72%
FIFA Street 3	05/08	63%	65%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	03/08	86%	82%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Pro Evolution Soccer 2008	03/08	84%	82%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2008	11/07	77%	75%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	81%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	81%	82%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dark Conflict	03/08	92%	87%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Disney Friends	05/08	73%	75%
Panzer Tactics DS	01/08	91%	89%
Schach	06/07	74%	74%
Sim City	08/07		72%
Steel Horizon	02/08	74%	69%
Warhammer 40.000: Squad Command	01/08	75%	74%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon	11/05		78%
Zoo Tycoon 2	05/08	68%	70%

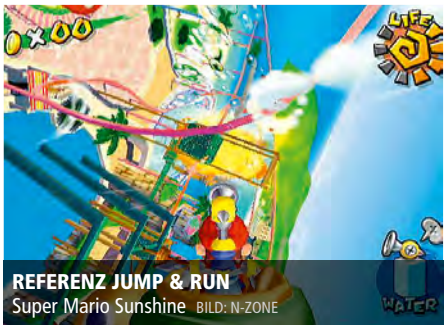
TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	82%	84%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Die GameCube-Referenzen

Retro-Zock auf der Wii: Welche GameCube-Spiele lohnen sich wirklich?



REFERENZ JUMP & RUN
Super Mario Sunshine BILD: N-ZONE

REFERENZ STRATEGIE
Fire Emblem: Path of Radiance BILD: N-ZONE

ACTION

Titel	Ausgabe	SP
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike	12/03	91%
Viewtiful Joe 2	03/05	90%
Peter Jackson's King Kong	01/06	87%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	SP
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07	97%
The Legend of Zelda: The Wind Waker	05/03	95%
Resident Evil 4	04/05	95%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	SP
Soul Calibur II	10/03	90%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05	88%
Def Jam: Fight for N.Y.	12/04	87%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	SP
Metroid Prime 2: Echoes	13/04	94%
XIII	12/03	88%
Time Splitters Future Perfect	03/05	87%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	SP
Dancing Stage Mario Mix	11/05	84%
Super Monkey Ball 2	04/03	84%
Puyo Pop Fever	04/04	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	SP
Super Mario Sunshine	10/02	91%
Donkey Kong Jungle Beat	03/05	86%
Sonic Heroes	03/04	83%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	SP
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	13/04	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05	89%
Final Fantasy: Crystal Chronicles	04/04	88%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	SP
Animal Crossing	11/04	89%
Die Sims brechen aus	01/04	86%
Die Urbz: Sims in the City	01/05	80%

SPORT

Titel	Ausgabe	SP
Madden NFL 2005	11/04	91%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04	90%
Mario Power Tennis	03/05	89%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	SP
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05	90%
Pikmin 2	11/04	90%
Phantasy Star Online Episode III	07/04	86%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	SP
Tony Hawk's Underground 2	12/04	91%
SSX On Tour	11/05	90%
Aggressive Inline	09/02	89%

Viel Spielspaß für wenig Geld

Wusstet ihr, dass die Wii alle eure alten GameCube-Discs abspielt? Und dass der DS auch Game-Boy-Advance-Cartridges schluckt? Sparfüchse bekommen also viel Spielspaß für wenig Geld. Wir listen euch daher auf dieser Seite alle Spiele auf, die auch heute noch jeden Cent wert sind.

Bei der Suche nach den Klassikern werdet ihr in Fachgeschäften, auf Auktions-Plattformen im Internet sowie auf Flohmärkten fündig.

Mehrspieler-Hits

Diese Spiele dürfen auf keiner Multiplayer-Party fehlen:

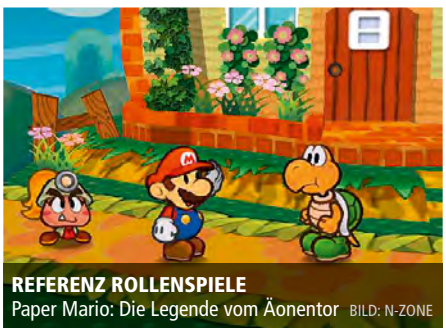
Mario Kart: Double Dash!!	94%
Mario Power Tennis	92%
Soul Calibur II	90%
Super Smash Bros. Melee	90%
TimeSplitters Future Perfect	90%

BILD: N-ZONE

Game-Boy-Advance-Referenzen

The Legend of Zelda: The Minish Cap	93%
Super Mario World	92%
Fire Emblem	91%
Metroid Zero Mission	90%
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	90%
Golden Sun: Die verlorene Epoche	89%
Mario Power Tennis	89%

REFERENZ GESCHICKLICHKEIT
Dancing Stage Mario Mix BILD: N-ZONE



REFERENZ ROLLENSPIELE
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor BILD: N-ZONE

Angegeben ist jeweils die Singleplayer-Wertung. Bei älteren N-ZONE-Ausgaben griffen wir auf die Gesamtwertung zurück.

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Kurz vor dem *Mario Kart Wii*-Release lädt Nintendo zum Kart-Media-Cup nach München. Dort braust das Team sowohl in virtuellen als auch in echten Karts mit Kollegen aus der Branche um die Wette. Hierbei offenbarte Tom sein – ihm von den Kollegen nicht zugetrautes – Talent für *Mario Kart*, indem er Christoph auf der Piste auf Rang 2 verwies. Auch in den echten Karts hatten wir eine Menge Spaß, obwohl es am Ende nicht ganz fürs Siegertreppchen reichte.

Zweite Woche

Einen Tag vor dem offiziellen Release von *Mario Kart Wii* bekommt Christoph einen Anruf von einem Freund, der ganz aufgeregt erzählt: „Es ist raus! Es ist raus!" Dumm nur: In der Redaktion ist der Wii-Renner noch nicht eingetroffen. Doch wir brauchen das Spiel, und zwar SOFORT! In der Mittagspause düsen also Praktikant Thomas und Christoph nach Nürnberg und holen vier Exemplare ab. Im großen Leserturnier unterliegen die Redakteure aber gnadenlos den Community-Mitgliedern. Der schonungslos ehrliche Kommentar der Redakteure: „Ja gut, äääh … die Traktionskontrolle hat versagt!"

Dritte Woche

Beta-Testwoche für den brandneuen Web-Auftritt von www.n-zone.de: Die Redaktion sowie die Online-Kollegen David und Maik debuggen, was das Zeug hält … und „nebenbei" schaufeln wir noch News im Minutentakt auf die Seite. Das Resultat könnt ihr die nächsten Tage bestaunen – wir sehen uns online!

Vierte Woche

Am Tag der Druckabgabe bekommen wir Besuch von Deborah Zeller, die einen Schnupper-Arbeitstag im Rahmen des Girls' Day absolviert. Was sie dort getan hat, weiß der Verfasser dieser Zeilen allerdings nicht, denn diese Rubrik wurde schon einen Tag früher fertig. Deshalb tun wir mal einfach so, als hätte Debby einen superspaßigen Tag bei uns erlebt, und verweisen auf ihr Erlebnis-Tagebuch, das ihr auf unserer Webseite findet.

ALLEINE IN DER DUNKELHEIT Die Vorschau-Fassung von Alone in the Dark hat der Redaktion richtig Lust auf Grusel-Action gemacht. Aber wer holt uns jetzt aus diesem $%&$§*!# Kerker raus? BILD: ATARI / N-ZONE

THOMAS EDER
30, Leitender Redakteur

… hat sich unter dem Einfluss erster warmer Sonnenstrahlen endlich dazu aufgerafft, mit dem strengen Fitnessprogramm für den Sommer loszulegen.

MUSIK-TIPP:
Alec Empire

CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

… versucht langsam wieder auf Rollen zu stehen und trainiert daher nachts am Pegnitzufer. Bald reichen die Inline-Skate-Künste auch für tagsüber.

BACK-TIPP:
Frühlings-Blechkuchen

SEBASTIAN STANGE
26, Redakteur

Überlegt sich derzeit, eine PlayStation 3 zu kaufen. Mit *GTA IV* erscheint ein absoluter Must-have-Titel. Zunächst steht aber erst mal Urlaub an.

MUSIK-TIPP:
The Cat Empire

STEFANIE SCHETTER
30, DVD-Redakteurin

Hat ihre durchgelegene IKEA-Matratze gegen ein Luxus-Modell mit Viscoschaum-Belag eingetauscht und kommt jetzt morgens noch schwerer aus dem Bett.

SPIELETIPP:
Geheimakte Tunguska

DAVID MARTIN
22, Online-Redakteur

Freut sich des Lebens, da die N-ZONE-Webseite endlich ein viel cooleres Gewand erhalten hat. Also auschecken, sofort: www.n-zone.de!

SURF-TIPP:
www.n-zone.de

DAVID MOLA
27, Layouter

… fing sich pünktlich zu seinem Urlaub eine schmerzhafte Ohrenentzündung ein und genießt seine Umwelt seitdem in Mono. Aber das wird wieder.

MUSIK-TIPP:
Ark – Burn the Sun

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT
Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit play³, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG
Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH
Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 6)!

Testinhalt

TEST Boom Blox BILD: N-ZONE

Wii

16 Super Smash Bros. Brawl (Online)
46 Geheimakte Tunguska
48 Wii Ware
50 Naruto: Clash Of A Ninja
51 Boom Blox
52 MX vs. ATV Untamed
53 Obscure 2
54 Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
54 Bust A Move

Nintendo DS

56 The World Ends With You
58 Race Driver: GRID
59 Assassin's Creed: Altair Chron.
60 Geheimakte Tunguska
61 Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
61 Bust A Move
61 Bomberman Land Touch! 2
61 Dungeon Explorer
62 Fish Tycoon DS
62 Nancy Drew: The Deadly Secret ...
62 Moorhuhn: Juwel der Finsternis
62 Sea Monsters: A Prehistoric Adventure

Geheimakte Tunguska

Ein großer Knall und ein seltsamer Fall

VIDEO AUF DVD

85% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

Fakten

- Basiert auf dem gleichnamigen PC-Spiel von 2006
- Spieldauer etwa 20 Stunden
- Über 100 Schauplätze
- Deutsche Synchro
- Optionale Nunchuk-Steuerung
- Unterstützt Widescreen und 480p

KNIFFLIG Hier müsst ihr Münzen so sortieren, dass sich in keiner Reihe, Spalte oder Diagonale zwei Münzen ähneln. BILD: N-ZONE

HINWEIS Wenn ihr die 1-Taste drückt, werden kurz alle anklickbaren „Hotspots" angezeigt. BILD: N-ZONE

RICHTIG FIES Diesen armen russischen Arbeiter lasst ihr gleich glauben, er hätte im Lotto gewonnen. BILD: N-ZONE

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

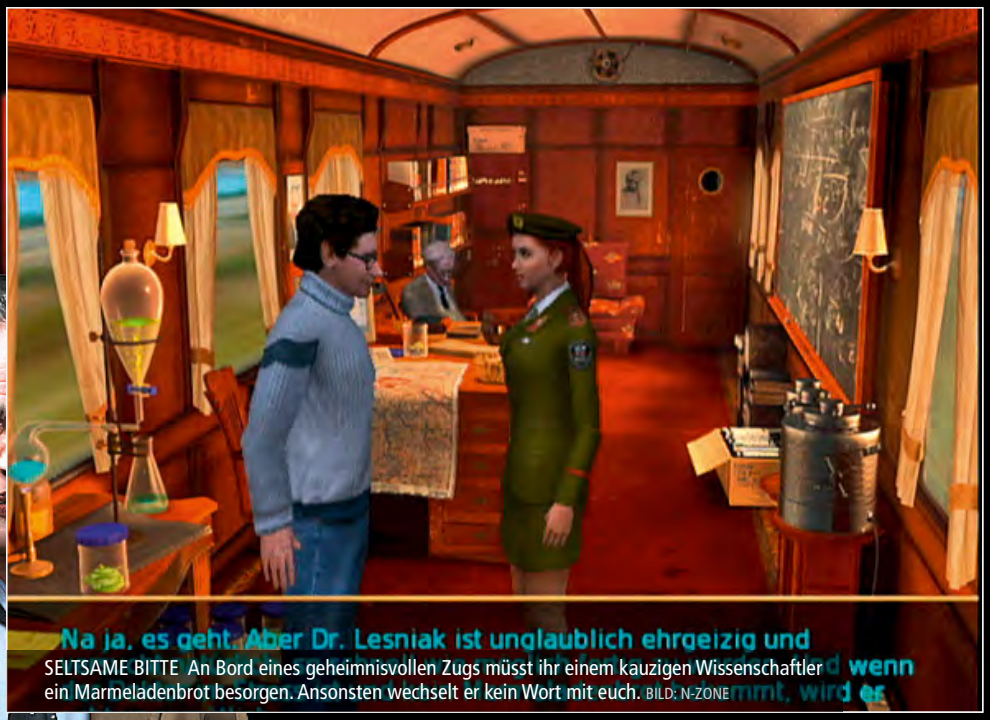
Im Jahr 1908 ereignete sich in der sibirischen Tundra ein höchst merkwürdiger Vorfall. Eine riesige Explosion ereignete sich nahe des Flusses Tunguska. Die Druckwelle war so stark, dass auf einem Gebiet von etwa 2.000 Quadratkilometern etwa 60 Millionen Bäume umgeknickt wurden. Bis heute rätselt man, was damals eigentlich explodiert ist. Ein Meteorit? Ein Ufo? Oder doch etwas völlig anderes? Ihr könnt es jetzt rausfinden, denn die rätselhafte Explosion ist der Aufhänger des Adventures *Geheimakte Tunguska*. Darin schlüpft der Spieler in die Rolle von Nina, Tochter des Wissenschaftlers Vladimir Kalenkow. Der verschwindet eines Tages spurlos und hinterlässt lediglich ein völlig durchwühltes Büro. Wurde er entführt? Wer hat das getan? Und wieso führen alle Hinweise nach Tunguska? Das alles werdet ihr im Verlauf der etwa 20 Spielstunden herausfinden.

SCHLAUE STEUERUNG

Die Pointer-Funktion der Wii-FB ist wie geschaffen für Point&Click-Adventures und *Geheimakte Tunguska* setzt sie vorbildlich um. Mit dem Cursor zeigt ihr, wohin ihr gehen wollt, und ein Tastendruck setzt Nina in Bewegung. Alternativ steckt ihr das Nunchuk an und lauft mittels Analogstick. Anklickbare Objekte lassen sich per 1-Taste anzeigen. Die B-Taste steht stets für „Ansehen" und die A-Taste für „Benutzen". Clever ist, dass ihr sinnlose Kombinationen von Inventar-Gegenständen gar nicht erst durchführen könnt. Vorbei die Zeiten des ewigen „Das geht so nicht!" oder „Ich kann nicht". Darauf ist man sichtlich stolz und so erlaubt sich Nina zuweilen bissige Kommentare über die Genrekonkurrenz – witzig! Allerdings wird das Spiel durch diese intuitive Steuerung recht einfach, was zudem auch am recht logischen Rätseldesign liegt. Hier müsst ihr nicht so sehr um die Ecke denken wie etwa bei *Monkey Island*. Vielmehr sammelt ihr Objekte, beobachtet eure Umgebung, sprecht mit Leuten und kombiniert eure Inventargegenstände richtig. Die Aufgaben sind clever und es macht Spaß, auf die Lösung zu kommen. Beispielsweise wollt ihr ein Telefonat in einem verschlossenen Haus belauschen. Dazu lockt ihr ein Kätzchen mit Pizzaresten nach draußen, klebt euer Telefon an das Tier und versalzt dann die Pizza, damit das Tierchen Durst bekommt und wieder ins Haus flitzt. Wie ihr wieder an euer Handy kommt, verraten wir besser nicht. Ihr werdet jedoch einen Besenstiel, einen Müllsack, einen abgebrochenen Henkel und eine Telefonzelle brauchen.

SCHÖN ANZUSEHEN

Die Präsentation der Story ist rundum gelungen. Dank der vorgerenderten Hintergründe sind die vielen Schauplätze



SELTSAME BITTE An Bord eines geheimnisvollen Zugs müsst ihr einem kauzigen Wissenschaftler ein Marmeladenbrot besorgen. Ansonsten wechselt er kein Wort mit euch. BILD: N-ZONE

herrlich detailliert. Die Polygon-Charaktere können da leider nicht ganz mithalten: Zu steif wirken manche Animationen und auch die Synchro ist zwar professionell, wirkt aber stets etwas lahm. Insgesamt ist *Geheimakte Tunguska* wirklich schön anzusehen und dank der motivierenden Rätsel dürften Genrefans schnell von der mysteriösen Story eingenommen sein. Später spielt ihr übrigens auch zwei Charaktere gleichzeitig, wie etwa in *Undercover: Doppeltes Spiel* für DS, was zusätzlich für Abwechslung sorgt. Außerdem hat die Story genügend Tempo, damit es einem so schnell nicht langweilig wird.

Die Schauplätze wechseln angenehm rasch und das Geheimnis um die Tunguska-Explosion motiviert immer wieder, doch noch etwas weiter zu spielen. Den Genreprimus *Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros* entthront *Geheimakte Tunguska* nicht. Capcoms Piraten-Abenteuer nutzt die Wii-FB deutlich kreativer, bietet herrlich abgedrehte Szenarien und wirklich geniale Rätsel. Nina Kalenkows Abenteuer unterhält ebenfalls prächtig, ist aber deutlich erwachsener inszeniert und damit vielleicht der perfekte Titel für alle, denen *Zack & Wiki* zu kindisch wirkt. Doch Vorlieben hin oder her: Jeder Adventure-Fan kann hier bedenkenlos zugreifen. Die feine Steuerung, die schöne Grafik und die cleveren Rätsel ergeben ein richtig gelungenes Spiel. Und sagt bloß, ihr wollt nicht wissen, was damals in Tunguska eigentlich explodiert ist. ■

» Der perfekte Titel für alle, denen Zack & Wiki zu kindisch ist. «

CLEVER Ihr könnt im Inventar nur solche Gegenstände miteinander kombinieren, die auch Sinn machen. BILD: N-ZONE

NICHTRAUCHERSCHUTZ Hier deponiert ihr eine glimmende Zigarette, wofür gleich jemand ausgeschimpft wird. BILD: N-ZONE

SEBASTIAN STANGE
ist gefesselt.

Schön! Endlich mal ein rundum gelungenes Point&Click-Adventure auf der Wii. *Zack & Wiki* ist zwar noch einen Tick cleverer und hübscher, doch *Geheimakte Tunguska* bietet dafür ganz klassisches Gameplay. Ihr könnt nicht sterben, habt genug Zeit zum Nachgrübeln und erlebt eine wirklich spannende Handlung voller Wendungen und falscher Fährten. So gehört sich das! Außerdem sind Steuerung und Inventar-System wirklich gut gelungen, weshalb sich das Spiel seinen Hit redlich verdient hat.

GEHEIMAKTE TUNGUSKA

Genre:	Adventure
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Deep Silver
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	25. April 2008
Spieler:	1
Web:	www.kochmedia.com
Alternativen:	Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros

- Gelungene Steuerung
- Clevere Rätsel
- Motivierende Story
- Sprecher etwas steif

WERTUNG STEUERUNG 88% GRAFIK 82% SOUND 84%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **85%**

Schönes Adventure mit klassischem Gameplay und toller Story. Für Genrefans eine absolute Empfehlung.

WiiWare

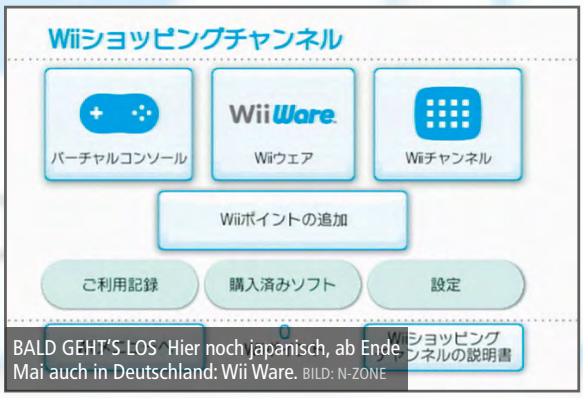
Was taugen die Starttitel des neuen Downloadkanals?

VIDEO AUF DVD

AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

Pünktlich zum europäischen Start des WiiWare-Kanals am 20. Mai 2008 möchten wir euch umfassend über alle Download-Spiele informieren. Da es bei den überwiegend simplen Spielen keine Sprachbarriere gibt, können wir uns ein Qualitätsurteil auf Basis der japanischen Versionen erlauben. Lediglich Final Fantasy: My Life As A King erschien uns zu komplex, sodass wir uns für einen Importtest entschieden (siehe Seite 66). Doch in Zukunft berichten wir ohnehin in einer eigenen Wii-Ware-Rubrik über alle neuen Download-Titel. Der Download ist übrigens äußerst einfach: Der Kanal, in dem die Spiele erscheinen, kann kostenlos im ganz normalen Wii-Shop-Kanal heruntergeladen werden. Die Launchtitel kosten zwischen 500 und 1.500 Wii-Points. Also ran an die Wii-Fernbedienung und ab ins virtuelle Kaufvergnügen! ■

UNTER DACH UND FACH Die WiiWare-Spiele sind im Wii-Shop-Kanal eingebettet. Dort könnt ihr sie auch sortieren lassen. BILD: N-ZONE



BALD GEHT'S LOS Hier noch japanisch, ab Ende Mai auch in Deutschland: Wii Ware. BILD: N-ZONE

AUFSCHLAG Schwingt die Wii-FB zum Sieg! BILD: N-ZONE

Was erschien noch zum Launch?

Neben den hier getesteten Spielen gab es noch eine Reihe weiterer Launchtitel, die in Japan zum Release des Kanals zum Download bereitstanden. Da wir euch nichts vorenthalten wollen, hier eine kleine Übersicht:

Titel: Lonpos
Genre: Puzzle
Preis: 1.000 Wii-Punkte

Titel: Saku Saku Animal Panic
Genre: Geschicklichkeit
Preis: 1.000 Wii-Punkte

Titel: Kotoba no Puzzle Mojipittan Wii
Genre: Puzzle
Preis: 1.000 Wii-Punkte

Titel: Tenshi no Solitaire
Genre: Kartenspiel
Preis: 500 Wii-Punkte

Kiraku Ping Pong Wii

Animecharaktere im Tischtennisfieber!

Hier haben wir es mit einer Tischtennissimulation mit Cel-Shading-Grafiken zu tun. Kurz zum Spielprinzip: Ihr schlagt den Ball per Schwung der Wii-FB und versucht so, eurem Gegner möglichst schwierige Bälle zuzuspielen, die dieser im Idealfall nicht parieren kann. Der Animelook des Games sieht sehr gut aus und bietet hübsch animierte Charaktere und schicke Arenen. Leider reicht all das nicht aus, um euch längere Zeit an die Konsole zu fesseln – vor allem, da bei Spielen wie *Wii Play* und *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* gleichwertige Tischtennisspiele als Dreingabe mitgeliefert wurden. Tischtennis- und Animefans greifen bei einem günstigen Preis von 500 Wii-Points zu, alle anderen lassen die Finger davon.

KIRAKU PING PONG WII

500 wii-points

Genre:	Sport
Hersteller:	Arc System Works
Preis:	500 Wii-Points
Spieler:	1-2

Kurzweiliges Spiel, unterscheidet sich aber leider nicht von anderen Tischtennissimulationen.

Dr. Mario & Saikin Bokumetsu

Sagt den Viren den Kampf an!

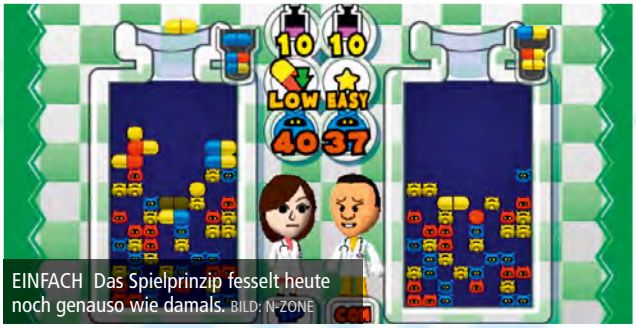
Der *Tetris*-Klon von 1990 weiß auch heute noch mit seinem Spielprinzip zu begeistern. Wie im Original-*Dr. Mario* für das NES fallen Spielsteine in ein medizinflaschenförmiges Spielfeld. Darin befinden sich unzählige farbige Bakterien. Reiht ihr vier gleichfarbige Steine aneinander, verschwinden diese zusammen mit den krank machenden Erregern. Kombos sorgen für Bonuspunkte, im Multiplayer schickt ihr damit euren Freunden zusätzliche Spielsteine und bringt sie zur Verzweiflung. Auch heute wird euch das Spiel noch ans Pad fesseln, nicht zuletzt dank der grandiosen Highscore-Jagd und des tollen Multiplayer-Modus. Die Wii-Fassung hat mit *Saikin Bokumetsu* noch eine spezielle Variante spendiert bekommen, in der ihr mit der Fernbedienung eure Spielsteine ziehen könnt statt mit dem Pad zu spielen. Das Spiel funktioniert sogar im Team und bietet euch aufregende Partien.

1000 wii-points

DR. MARIO & SAIKIN BOKUMETSU

Genre:	Puzzle
Hersteller:	Nintendo
Preis:	1.000 Wii-Points
Spieler:	1-2

Klasse Starttitel, der immer noch Charme hat. Er ist einfach jeden einzelnen Wii-Point wert.



EINFACH Das Spielprinzip fesselt heute noch genauso wie damals. BILD: N-ZONE

DOKTOR Ihr werft die Pillen immer noch in ein medizinflaschenförmiges Spielfeld BILD: N-ZONE

NIEDLICH Eure Pokémon scheinen glücklich zu sein. BILD: N-ZONE

Minna no Pokémon Bokujou

Willkommen auf der Pokémon-Ranch

Die kleinen Monster, die heute einfach nicht mehr wegzudenken sind, kommen gleich zum Start mit ihrem ersten eigenen Game. Ihr übernehmt eine Pokémon-Ranch und könnt dort mit euren gefangenen Rackern interagieren. Als Besitzer eures Hofes dürft ihr sogar eure Miis einsetzen, die dann in ein Cowboyoutfit schlüpfen und die Farm managen. Die Möglichkeit, Pokémon von eurem DS auf die Wii zu transferieren, ist ebenfalls vorhanden. Grafisch ist das Game aber leider nicht auf der Höhe der Zeit, auch sind eure Interaktionsmöglichkeiten stark eingeschränkt. Ihr könnt eure Pokémon zwar beobachten und fotografieren, sehr viel mehr ist aber nicht möglich. Trotz mangelnder Spieltiefe ist *Minna no Pokémon Bokujou* für Fans sehr interessant.

1000 wii-points

MINNA NO POKÉMON BOKUJOU

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Preis:	800 Wii-Points
Spieler:	1

Für Fans der kleinen Racker sicherlich eine interessante Umsetzung, spielerisch aber eher mau.

Star Soldier R

2D-Ballerorgie der Extraklasse !

Retro-Fans aufgepasst! Mit *Star Soldier R* könnt ihr euch einen waschechten 2D-Shooter auf eure Wii-Konsole laden. Alte Hasen werden die Serie noch aus NES-Zeiten kennen. Zum Spielprinzip: Ihr übernehmt die Kontrolle über einen kleinen Raumjäger und ballert euch durch horizontal scrollende Levels, immer darauf bedacht, jegliche Maschinerie des Feindes auszuschalten. Viele Upgrades wie Sonden, die eigenständig agieren, und Aufwertungen eurer Laser komplettieren das Action-Feuerwerk. Grafisch ist das Spiel eine wahre Pracht: Sobald ihr einen Level startet, stürmen wahre Polygongewitter auf eurer Wii! Einen so toll aussehenden Shooter hat man schon lange nicht mehr gesehen. Allerdings gibt es einen großen Minuspunkt: Profis haben das Spiel in fünf Minuten durchgespielt. Dennoch macht das Spielprinzip unheimlich süchtig!

800 wii-points

STAR SOLDIER R

Genre:	2D-Shooter
Hersteller:	Hudson
Preis:	800 Wii-Points
Spieler:	1

Furioses Shooter-Feuerwerk, nur leider stimmt das Preis-Leistungs-Verhältnis nicht.

FURIOS Hier bekommt ihr ein Action-Feuerwerk präsentiert! BILD: N-ZONE

Fakten

- 20 spielbare Charaktere
- Acht Arenen
- Vorlagentreuer Story-Modus
- Drei Minigames freizuschalten
- Classic-Controller wird unterstützt.
- 480p wird nicht unterstützt.

FESSELND Hier führt ihr gerade eine „außergewöhnliche" Spezialattacke aus. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

GEFÄHRLICH Die Angriffe sind imposant in Szene gesetzt. BILD: N-ZONE

Naruto: Clash of Ninja Revolution

Der beliebte Chaos-Ninja und seine Freunde wagen sich auf die Wii!

AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

Wer kennt ihn nicht, den nudelsuppenliebenden Querkopf und Ninja-Azubi namens Naruto? Die von Masashi Kishimoto erschaffene Figur ist uns hierzulande nicht nur durch den Anime, der auf RTL II ausgestrahlt wird, sondern auch durch den Manga wohlbekannt. Genau wie in der Vorlage ist es Narutos Ziel, der größte Ninja seines Dorfes, der Hokage zu werden. Doch da in ihm Kumiho, ein neunschwänziger Fuchsdämon mit immenser Zerstörungskraft versiegelt ist, liegt ein harter Weg vor ihm. Um sein Ziel zu erreichen, bestreitet ihr an seiner Seite in diesem 2D/3D-Beat-'em-Up-Mix spannende Kämpfe und spielt einen Ausschnitt aus der Geschichte des *Naruto*-Universums nach. Zusammen mit seinen Gefährten Sasuke und Sakura und weiteren 17 Kämpfern stellt ihr euch dabei den Herausforderungen der Chunin-Auswahlprüfung und bekämpft Bösewicht Orochimaru.

NINJAKÜNSTE PER WII-FB

Im bereits genannten Storymodus spielt ihr also die Vorlage nach – Fans des Anime werden sich sofort auskennen. Als Naruto oder ein anderer, vorgegebener Charakter lauscht ihr dabei Gesprächen und verfolgt kurze Cutszenen, die jeweils den nächsten Kampf einläuten. In diesem müsst ihr dann verschiedene Aufgaben wie das Abwehren von Kunais oder das Ausschalten des Gegners mit einer ganz bestimmten Technik erfüllen. Die Geschichte entwickelt sich spannend, die sympathischen Charaktere sorgen für den einen oder anderen Lacher, doch leider ist dieser Modus sehr kurz ausgefallen. Geübte Spieler betrachten den Abspann bereits nach weniger als einer Stunde. Drei freischaltbare Minigames frischen zusätzlich das Spielgeschehen etwas auf und laden zur Highscorejagd ein, doch stellt sich bald Ernüchterung ein: Der Fokus liegt hier ganz klar auf den Multiplayergefechten, die ihr mit bis zu drei Freunden bestreiten könnt. Und in diesen Schlachten gefällt das Game vollends. Ihr bekämpft bis zu drei Freunde mit einer Vielzahl von Komboangriffen und löst spektakuläre Spezial-Attacken aus. Narutos Rasengan gehört dabei ebenso zum Repertoire wie die Schattenkünste Shikamarus. Die Steuerung geht flott von der Hand, manchmal jedoch wirkt die Wii-Steuerung etwas chaotisch, doch gezieltes Verwenden der Wii-FB bringt einen klar weiter als wildes Herumfuchteln. Während der Spezial-Attacken führt ihr mit Nunchuk und Wii-FB vorgegebene Kommandos aus, um eure Angriffe zu verstärken. Wem dies nicht zusagt, der kann immer noch auf die klassische Steuerung zurückgreifen, die an den GameCube-Vorgänger angelehnt ist.

FÜR FANS EIN MUSS

Grafisch überzeugt das Spiel mit wunderschönen Cel-Shading-Animationen, die das Animeflair sehr gut einfangen. Einzig und allein die Schatten sind äußerst verpixelt und wirken unpassend. Die acht Arenen sind abwechslungsreich gestaltet: Es ist sogar möglich, den Gegner in einen neuen Kampfbereich zu befördern, wenn ihr ihn stark genug beharkt. Auch der Sound überzeugt – sowohl die Menüs als auch die Kämpfe sind passend untermalt und verstärken das Gefühl, sich in der Welt der Ninja-Krieger zu befinden. Auch wenn der Einzelspielermodus keine allzu große Herausforderung ist, entfaltet das Spiel sein ganzes Potenzial im Multiplayer-Modus. Folglich dürften nicht nur eingefleischte *Naruto*-Fans über die Anschaffung nachdenken! ■

SEBASTIAN BILLMEIER
liebt Nudelsuppe ebenfalls.

Als Kenner von Mangas und Anime bin ich mit der Aufmachung des Spiels sehr zufrieden. Einzig der kurze Story-Modus stört mich etwas, auch hätte ich gerne aktuellere Charaktere spielen wollen. Da aber der Multiplayer-Modus erkennbar der Kern des Spiels ist und mich vollkommen überzeugt hat, spiele ich gerne ein paar Runden mit Freunden, bis der in Japan schon erhältliche Nachfolger hier in Europa erscheint. Beide Daumen hoch!

NARUTO CLASH OF NINJA REVOLUTION

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	TOMY
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	27. März 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Bleach: Shattered Blade

- Gelungene Multiplayergefechte
- Animegetreue Umsetzung
- Sehr kurzer Storymodus
- Wii-FB-Steuerung manchmal chaotisch

WERTUNG

STEUERUNG 68% GRAFIK 72% SOUND 78%

MULTIPLAYER **79%**

SINGLEPLAYER **67%**

Insgesamt eine gelungene Adaption, Mehrspielerfreunde und Fans der Serie werden ihre Freude haben.

Boom Blox

Kreativer Spaß im Bauklotz-Land

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Was ist das Beste daran, riesige Türme aus Bauklötzen zu bauen? Sie wieder einzureißen! Genau diese Spielidee findet in EAs *Boom Blox* ihren Weg auf die Wii. Hier müsst ihr auf kreativste Art und Weise allerlei Block-Bauwerke zerstören, manipulieren oder bewegen. Als kreativer Berater stand den Entwicklern Steven Spielberg zur Seite, der dafür sorgte, dass ein Spiel rund um Blöcke auch einen witzigen Story-Modus hat. Doch ihr erlebt nicht Abenteuer von Block-Schafen, eckigen Gorilla-Mamas oder Klotz-Bibern im Wilden Westen, sondern könnt euch auch Dutzenden von Herausforderungen stellen.

Jeder Level stellt euch vor eine Aufgabe, serviert euch ein Block-Gebilde und gibt euch ein bestimmtes Werkzeug in die Hand. Oft befinden sich Spezialblöcke in den Bauwerken, die sich bei Berührung auflösen, explodieren oder Strafpunkte geben. Je nach Mission versucht ihr dann, alles mit möglichst wenigen Würfen einzureißen, nur bestimmte Blöcke herauszustoßen, eine Kettenreaktion zu starten oder ein Klotz-Wesen ins Ziel zu führen. Die Aufgaben sind enorm vielfältig und oft sehr unterhaltsam. Besonders motiviert dabei das Medaillen-System: Gold gibt es nur für extrem clevere Spieler, die einen Level mit extrem wenigen Würfen oder in kürzester Zeit lösen können. Es spornt enorm an, wenn ein komplizierter Level angeblich nur mit einem geworfenen Ball lösbar sein soll. Der Mehrspielermodus glänzt ganz besonders mit vielen spaßigen Spielideen – sowohl kooperativ als auch gegeneinander.

KLASSE STEUERUNG

Die Steuerung ist sehr gut gelungen. Ihr bewegt die Kamera per Nunchuk oder mit dem Pointer bei gedrückter B-Taste. Indem ihr die A-Taste haltet , fixiert ihr euer Fadenkreuz und könnt per Wurfgeste euer Geschoss werfen. Je schneller ihr schwingt, desto härter fliegen die Bälle – also aufgepasst, dass in eurer Wohung nichts zu Bruch geht! In manchen Levels könnt ihr auch Blöcke greifen, ziehen und umherschwingen. Das ist etwas kniffliger, besonders da es schwer ist, ohne großes Wackeln zum Fernseher hin oder davon weg zu ziehen. Hier hilft es, die Kamera per Nunchuk zu bewegen und so einen guten Winkel zu finden. Alles in allem ist EAs Wii-exklusiver Abrissspaß eine wirklich runde und unterhaltsame Sache. Einzig der Schwierigkeitsgrad könnte noch höher sein. Während Familien und junge Spieler sicher sofort Spaß haben werden, müssen erfahrene Zocker erst mühsam alle normalen Levels beenden, bis die wirklich teuflisch schweren Herausforderungen freigeschaltet werden. Im Editor lassen sich eigene Levels bauen und per WiiConnect24 tauschen, was jedoch viel Zeit und Muße braucht. ■

SEBASTIAN STANGE
staunt Bauklötze!

Für mich ist *Boom Blox* die absolute Überraschung des Monats. Es macht riesigen Spaß, die vielen kniffligen Aufgaben mit geschickten Würfen oder Griffen zu lösen. Das Physik-System ist gelungen, die Steuerung passt und der Mehrspielermodus hat einige richtig geniale Spielvarianten. Einen Hitstempel kann ich aber leider nicht zücken. Dafür ist das Spiel zu einfach und ein wenig zu kurz. Spaß macht es aber allemal, besonders weil es eine solche Spielidee einfach noch nie gab. Mehr davon!

BOOM BLOX

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Los Angeles
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	8. Mai 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.boomblox.de
Alternativen:	–

- Geniales Physik-System
- Gelungene Steuerung
- Spaßiger Mehrspielermodus
- Die ersten Stunden sind viel zu einfach.

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
86%	84%	78%

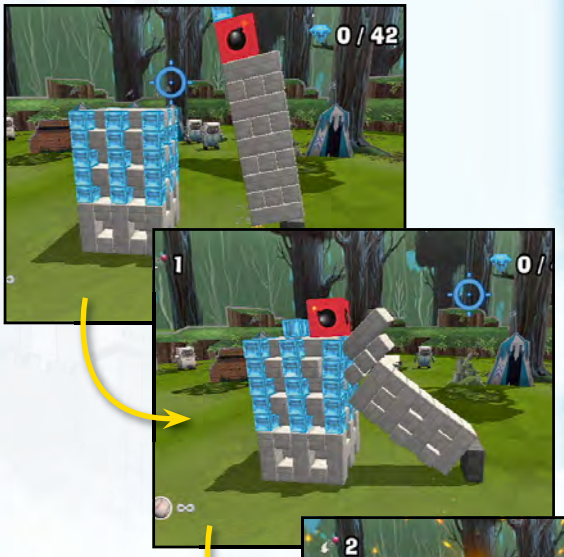
MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
84%	82%

Die Spielidee funktioniert super – besonders im Multiplayer. Schade, dass der Titel solo so einfach ist.

Fakten

- Wurde in Zusammenarbeit mit Steven Spielberg entwickelt
- Nunchuk optional für Kamerasteuerung
- Mehr als 300 Levels
- Viele Mehrspieler-Modi
- Level-Editor und WiiConnect24-Support
- Viele freispielbare Levels

KABUMM Oftmals müsst ihr alle Steine auf einmal abräumen – spaßig! BILD: N-ZONE



MINI-KOPFNUSS Erst lasst ihr den Turm kippen, dann zündet ihr die Bombe. BILD: N-ZONE

JENGA Manchmal müsst ihr auch behutsam Steine wegziehen, ohne dass alles zusammenbricht. BILD: N-ZONE

Fakten

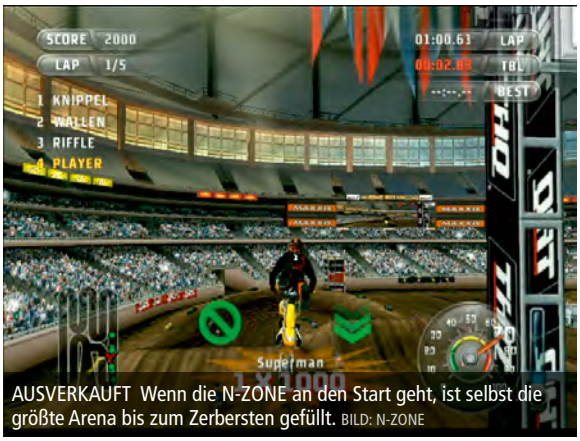
- MX-Bikes, ATVs, Trucks und Golf-Karts spielbar
- Mit Wii-FB, Wii-FB + Nunchuk oder Classic Controller spielbar
- 22 lizenzierte Rocksongs – u. a. von Pennywise und Authority Zero

VIDEO AUF DVD

MX vs. ATV: Untamed

Mit Helm und Gelenkschonern über Berg und Tal

STIMMIG Der Soundtrack überzeugt mit einem Mix aus Neulingen und alten Hasen der amerikanischen Punk-Szene. BILD: N-ZONE



AUSVERKAUFT Wenn die N-ZONE an den Start geht, ist selbst die größte Arena bis zum Zerbersten gefüllt. BILD: N-ZONE

BITTER Hier werden wir gerade von einem Konkurrenten über den Haufen gefahren. BILD: N-ZONE

ATMOSPHÄRISCH Die Strecke am Flugzeughangar überzeugt mit stimmigem Abendrot. BILD: N-ZONE

AUTOR: THOMAS STEUER

Nachdem wir in der letzten Ausgabe bereits die DS-Version ausführlich testen konnten, steht nun also auch die Fassung für die Wii auf dem Prüfstand. Bei der Wii-Version von *MX vs. ATV: Untamed* handelt es sich lediglich um einen Port der PS2-Fassung, weshalb optisch keine Quantensprünge zu erwarten sind. Im Gegenteil: Die stellenweise verwaschene und etwas veraltete Optik hat mit Next Gen ungefähr so viel zu tun wie Dieter Bohlen mit Leichenblässe. Und trotzdem kommt es bei bis zu acht Fahrern auf der Piste noch dann und wann zu Slowdowns. Spielt man hingegen in der Meisterschaft gegen nur einen Gegner, fällt sofort auf, wie flüssig der Titel auf einmal läuft. Dabei sieht's spielerisch gar nicht mal schlecht aus. Wie der Name schon sagt, geht ihr wahlweise mit MX-Bikes oder ATV-Quads an den Start, wobei zahlreiche Zusatzgefährte – unter anderem auch Monster Trucks – freigeschaltet werden können. Dabei wurden, wie bei den Heimkonsolenversionen der Reihe üblich, in Sachen Umfang erneut schwere Geschütze aufgefahren. Es gilt, etliche Modi zu bestreiten, darunter Meisterschaft, X-Cross sowie die Custom Events, bei denen ihr selbst festlegen könnt, welche Strecken der insgesamt vier Rennserien mit welchen Vehikeln in welcher Reihenfolge auftauchen. Dazu gesellen sich Multiplayer-Modi sowie ein Shop, in dem ihr neue Vehikel, Strecken und Fahrzeugzubehör kaufen könnt. Leider müsst ihr insbesondere in der Meisterschaft die Strecken immer mehrfach befahren, bevor es zur nächsten Station geht. Hat man anfangs also fünf Runden eingestellt, zieht sich das Ganze irgendwann wie Kaugummi.

AUF DEN ZWEITEN BLICK

Trotz anfänglicher Skepsis wird man doch recht schnell warm mit dem Game. Das Spielgefühl überzeugt und erste Erfolge lassen nicht lange auf sich warten. Einen Großteil trägt dazu natürlich die Steuerung bei. Denn die Wartezeit zwischen der Veröffentlichung von PS2- und Wii-Version wurde insofern gut genutzt, dass man eine unkomplizierte und keinesfalls aufgesetzt wirkende Bewegungssteuerung implementieren konnte. Standardmäßig geht es mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk ans Werk, wobei in Kombination von C oder Z mit den Bewegungssensoren von entweder Nunchuk oder Wii-FB diverse Stunts ausgeführt werden. Mit gut getimten Schwungbewegungen der Wii-FB springt ihr an Rampen nämlich besonders hoch ab und habt dann ausreichend Zeit, euch den Stunts zu widmen. Erfreulicherweise hat sich THQ nicht den mittlerweile gängigen 3rd-Party-Methoden angeschlossen und sich bei der Wii-Version den Online-Modus gespart: Mit bis zu sechs Leuten geht's via Wi-Fi Connection zur Sache – offline bleibt's bei einem Splitscreenmodus für zwei Spieler. ■

THOMAS STEUER ist süchtig.

Zugegeben, ich war anfangs nicht wirklich scharf auf das Game. Komischerweise konnte ich mich hinterher nur noch schwer davon losreißen. Das Gameplay ist einfach gut gelungen und die Tatsache, dass es weder zu schwer noch zu einfach ist, erhält die Motivationskurve sehr gut aufrecht. Die sich wiederholenden Rennen in der Meisterschaft nerven allerdings nach einiger Zeit – vor allem bei ungeliebten Strecken. Abgesehen davon ist die Optik ebenfalls weit davon entfernt, zeitgemäß zu sein. Dafür werde ich allerdings mit einem tollen Punk-Soundtrack mit Bands wie Saosin, Bad Religion oder The Used bedient. Und das lass' ich mir gern gefallen.

MX VS. ATV: UNTAMED

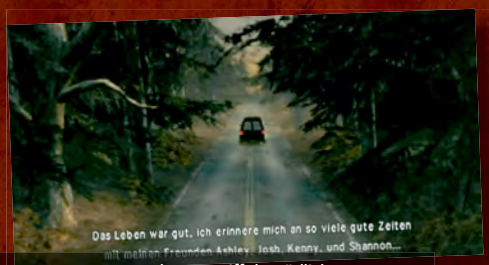
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Incinerator
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	25. März 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Nitrobike

- ↗ Großer Umfang
- ↗ Gutes Spielgefühl
- ↗ Der Soundtrack rockt!
- ↘ Gelegentliche Slowdowns

WERTUNG STEUERUNG 77% GRAFIK 73% SOUND 85%

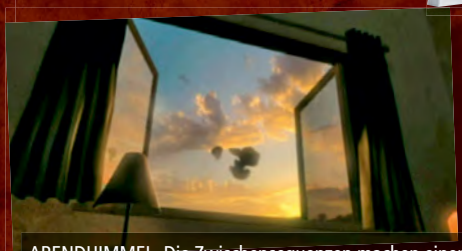
MULTIPLAYER **80%** SINGLEPLAYER **78%**

Umfangreiches Motocross-Racing mit Online-Modus und stimmigem Soundtrack.



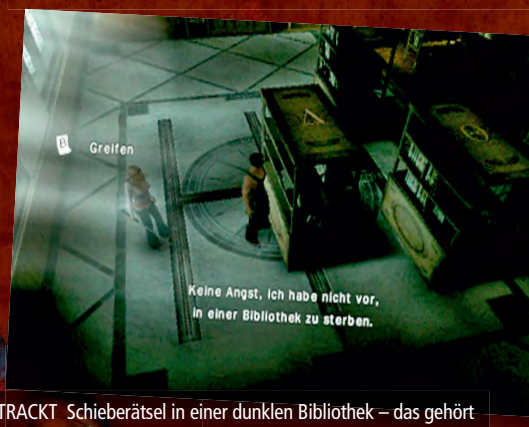
GUTE ALTE ZEIT Vor dem Angriff der tödlichen Kreaturen habt ihr ein angenehmes Leben geführt. BILD: N-ZONE

FINGER WEG Eine neue Droge macht auf dem Campusgelände die Runde. BILD: N-ZONE



ABENDHIMMEL Die Zwischensequenzen machen einen wunderschönen Eindruck und wirken sehr lebendig. BILD: N-ZONE

FEUER FREI Bei solchen Ungetümen hilft nur rohe Waffengewalt, wenn nötig, auch mit einem Golfschläger! BILD: N-ZONE



VERTRACKT Schieberätsel in einer dunklen Bibliothek – das gehört fast schon zum festen Inventar eines Horrorgames. BILD: N-ZONE

Obscure 2

So gefährlich kann der Campus sein!

AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

Der direkte Nachfolger des Survival-Horror-Games *Obscure* erschien bereits vor geraumer Zeit für PS2 und PC – nun soll euch die Wii-Version das Fürchten lehren. Bei der Story hat sich nichts geändert: Seltsame Dinge geschahen in der Vergangenheit an der Leafmore Highschool. Nachdem zwei Jahre zuvor Schüler spurlos verschwanden, machten sich einige Kameraden auf die Suche nach ihnen. Sie kamen hinter die schrecklichen Geheimnisse der Schule und wurden dabei von bösartigen Kreaturen angegriffen, die der verrückte Schulleiter Herbert Friedman durch seine Experimente erschaffen hat.

DER ALBTRAUM BEGINNT ...

Nachdem der Schulleiter unschädlich gemacht wurde, gehen heute die meisten der Überlebenden auf die Universität in der Nachbarstadt Fallcreek. Doch auch hier geschehen seltsame Dinge. Eine neue Droge verschafft Menschen wahre Albträume und plötzlich verwandeln sich normale Schüler in furchterregende Monster. Langsam gehen eure Helden mit der Hilfe des Biologieprofessors der Sache auf den Grund und versuchen das Unheil abzuwenden. Ihr schlüpft stets in die Rolle zweier Studenten, die allesamt über verschiedene Spezialfähigkeiten verfügen. Während Corey ein richtiger Akrobat ist, benötigt ihr seine Freundin Mei zum Schlösserknacken. Gesteuert wird das Ganze mit der Wii-FB und dem Nunchuk. Durch schnelles Schlagen des Nunchuks lädt zum Beispiel eure Waffe nach. Bestimmte Aktionen wie Klettern absolviert ihr, indem ihr die Fernbedienung bewegt. In Kämpfen ist die Steuerung allerdings zu hektisch und stellenweise sogar chaotisch. Bis ihr den Gegner ausgewählt, fest anvisiert und dann abgedrückt habt, seid ihr meist schon mehrfach getroffen worden. Auch die Kamera macht euch einen Strich durch die Rechnung. Diese wird nämlich durch euren Pointer bewegt und funktioniert gelegentlich leider nicht richtig. Spielt ihr alleine, macht sich ab und an auch die schwache KI eurer Partner bemerkbar – sehr oft behindern sie euch und bescheren euch einen frühen Tod.

AUF DEM CAMPUS IST DIE HÖLLE LOS

Spielt ihr jedoch kooperativ – ein zweiter Spieler kann sich jederzeit einklinken – sieht die Sache ganz anders aus. Zusammen kommt ihr gegen die Monster weitaus besser an und könnt euch Rückendeckung geben. In diesem Modus blüht das Spiel richtig auf. Musikalisch werden euch tolle Stücke geboten, die das Flair des Campusgeländes gut einfangen. Grafisch kann man sich dank schöner Umgebungen nicht beklagen und auch die Geschichte wird in sehr schicken Rendersequenzen erzählt. Fans des Genres sollten sich den Titel auf jeden Fall einmal näher ansehen, leider ist er aufgrund der genannten Mängel nicht jedem Spieler zu empfehlen.

SEBASTIAN BILLMEIER
lässt die Finger von unbekannten Pflanzen!

Obscure erfindet das Horrorgenre zwar nicht neu und auch die Story ist genretypisch relativ einfach gestrickt, aber genau das ist es, was mir daran gefällt. Ein Spiel im Stil eines klassischen Teenie-Horrorfilms sieht man heute nur noch selten. Dass man die Monster unglaublich umständlich anvisiert und die Hälfte der Zeit mit hektischem Herumfuchteln beschäftigt ist, setzt mir aber schon etwas zu. Am grusligsten ist jedoch die Kamera: Selbst wenn ihr ein sehr ruhiges Händchen habt, schwenkt sie gelegentlich komisch herum und dreht ohne jeglichen Grund. Schade! Das Potenzial zum Hit hat der Titel allemal.

OBSCURE 2

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Hydravision Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Nicht bekannt
Termin:	Juni 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.obscure2.com
Alternativen:	Resident Evil 4: Wii Edition

- ↗ Tolle Koop-Funktion
- ↗ Spannender Plot
- ↙ Kamera stört häufig
- ↙ Steuerung oft umständlich

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
61%	76%	77%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
75%	71%

Der Titel hat viel ungenutztes Potenzial! Leider scheitert er letztendlich an der kränkelnden Technik.

Fakten

- Exklusive Wii-Steuerung
- 6 Charaktere spielbar
- Knüpft an den Vorgänger an
- Kooperatives Spielen ist jederzeit möglich

Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

Auf der Suche nach Ruhm, Ehre und Super-Combos

VIDEO AUF DVD

GENIALE MISCHUNG Der Mix aus Puzzle und Rollenspiel sorgt für jede Menge Spielspaß. BILD: N-ZONE

ÖDES INTERMEZZO Die schwülstige Story wird durch schlichte Standbilder und Texte vorangetrieben. BILD: N-ZONE

Es gibt Ideen, die sind auf den ersten Blick recht blöd, bringen aber erstaunlich viel Spaß. Beispielsweise Salzbrezeln mit Schokoüberzug oder eben ein Puzzle-Spiel mit RPG-Elementen. *Puzzle Quest* serviert euch genau das und ihr glaubt nicht, wie gut diese Mischung funktioniert. Ihr entscheidet euch für eine von vier Klassen und zieht dann ins Abenteuer. Dabei reist ihr von Stadt zu Stadt, um Missionen zu erhalten, einzukaufen oder eure Zitadelle auszubauen. Eine Story gibt es, sie ist aber nur ein Aufhänger für die Kämpfe gegen allerlei Fantasy-Kreaturen. Sie werden als Versus-Puzzle im Stil von *Zoo Keeper* (DS) ausgetragen. Dabei müsst ihr mindestens drei gleichfarbige Symbole nebeneinander arrangieren und dadurch aufsammeln. Für bunte Kugeln gibt es Mana, mit dem ihr Zauber wirkt. Außerdem könnt ihr Gold und Erfahrung sammeln. Besonders wichtig sind die Schädel. Zerstört ihr diese, wird eurem Gegner Energie abgezogen. Tja, und auch wenn die Präsentation des Spiels eher langweilig und die Musikuntermalung ein Graus ist und die Wii-Steuerung etwas ungenau funktioniert – *Puzzle Quest* macht süchtig! Wer die Wahl hat, greift jedoch besser zur DS-Version. **(sst)**

TEST

PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Vicious Cycle
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	25. Januar 2008
Spieler:	1-2
Web:	www.infinite-interactive.com/puzzlequest
Alternativen:	Super Fruit Fall

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
68%	62%	67%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
77%	77%

Trotz einiger Macken fesselt euch das geniale Konzept von Puzzle Quest für Stunden an den Bildschirm.

Bust A Move

Bub und Bob feiern mit ihrem Kugelfeuerwerk ihr Wii-Debüt.

ENDLOS Hier könnt ihr bis zur völligen Erschöpfung spielen. Oder bis zum Game Over. BILD: N-ZONE

MINIGAME Schießt alle erscheinenden Kugeln ab, um die nächste Runde zu erreichen. BILD: N-ZONE

Nachdem die zwei Geschwister Bub und Bob vom bösen Troll in kleine Drachen verwandelt wurden, versuchen sie, wieder zu Menschenjungen zu werden. Dafür stürzt ihr euch auf den umfangreichen Story-Modus, in dem es Hunderte von Levels zu bestehen gilt. In alter *Bust a Move*-Tradition feuert euer Charakter vom unteren Bildschirmrand Kugeln ab – auf die von der Decke herunterhängenden Kugeln zu. Gezielt wird dabei mit der Wii-FB. Schafft ihr es, mehrere gleichfarbige Kugeln zu verknüpfen, stürzen diese ab. Euer Ziel ist es, den Bildschirm völlig leer zu fegen. Daneben stehen euch noch drei weitere Spielmodi und ein Minigame zur Wahl. Wie der Endlos-Modus verspricht, dürft ihr bis zur virtuellen Niederlage spielen, wenn die von oben herabkommenden Kugeln den unteren Bildschirmrand berühren. Im Multiplayer-Modus stürzt ihr euch mit bis zu acht Spielern ins Getümmel. Das ist eine ziemlich witzige Angelegenheit, da alle Teilnehmer im gleichen Feld spielen. Die bekannten Duelle aus den Vorgängern, in denen jeder in seiner eigenen Stage spielen durfte, fehlen leider. Für Puzzle-Fans und Solospieler wird aber wieder einiges geboten. **(sb)**

TEST

BUST A MOVE

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	THQ Entertainment GmbH
Entwickler:	505 Gamestreet
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Bereits erschienen
Spieler:	1-8
Web:	www.thq-games.com/de
Alternativen:	–

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
80%	68%	65%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
58%	73%

Ein Bust a Move mit gelungener Steuerung und vielen Levels, aber nur für Solospieler interessant.

www.cyanmite.de

Panik!

"Nicht mit unserem Systemvergleich:
Wir zeigen Ihnen die beste Version
Ihres Lieblingsspiels!"

GAMES
AKTUELL

Alle Systeme – Alle Versionen – Ein Magazin

BEGINN Eure erste Mission macht euch gleich klar, dass Versagen euer Ende bedeutet. BILD: N-ZONE

ANSTECKER Ohne diese Pins hättet ihr keine Chance zu überleben. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

88%
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

Fakten

- Englische Bildschirmtexte und Sprecher
- Intensive Nutzung beider DS-Screens
- Zwei Charaktere gleichzeitig im Kampf steuerbar
- Von den Machern der berühmten Kingdom-Hearts-Reihe

The World Ends With You

Könnt ihr dem tödlichen Spiel entrinnen?

AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

Der Entwickler Square Enix ist weltberühmt für Spieleserien wie *Kingdom Hearts* und *Final Fantasy*. Doch dass man nicht immer nur die bestehenden Serien fortführt, sondern es durchaus noch frische und unverbrauchte Spielkonzepte und Storyansätze gibt, versucht uns der Softwaregigant nun mit *The World ends with You* zu beweisen. Genau wie beim kürzlich erschienenen *Dragon Quest Monsters: Joker* liefert man hier ein DS-exklusives Abenteuer, das in Japan bereits ein heißer Tipp unter allen Rollenspielfans ist!

PLÖTZLICH IN TOKIO

Nicht nur ihr werdet erstaunt über den Einstieg ins Spiel sein, auch Hauptcharakter Neku wacht mitten in der Fußgängerzone Shibuyas auf, ohne zu wissen, was mit ihm geschehen ist. In seinen Händen hält er einen Anstecker mit einem merkwürdigen Zeichen darauf. Bei dessen näherer Betrachtung kann er die Gedanken der Menschen seiner Umwelt hören. Eine Mail mit einem Auftrag und ein auf seiner Handfläche erscheinender Timer sorgen für noch mehr Verwirrung. Plötzlich angreifende, „Noise" genannte Kreaturen zwingen ihn zudem dazu, mit Shiki, einer anderen Spielerin, einen Pakt zu schließen. Nur gemeinsam können sie die Monster besiegen und die Geheimnisse dieses von den sogenannten Reapern veranstalteten Spiels zu lüften. Für sieben Tage eingeschlossen im Shopping- und Szeneviertel Tokios und unsichtbar für die Umwelt, bleibt dem Einzelgänger Neku auch gar keine andere Möglichkeit. Das Spiel beginnt …

KÄMPFEN – ABER MIT STIL

Ihr steuert eure Charaktere per Touchscreen über den Bildschirm: Einfaches Antippen mit dem Stylus genügt – außerdem ist eine Steuerung per Steuerkreuz integriert. Mit einem Druck auf euren Teilnahmepin, euren ersten Anstecker, wechselt ihr die Ebene, um die Gedanken der Menschen Shibuyas zu erforschen. Klickt ihr in diesem Modus eines der auftauchenden Monstersymbole an, wechselt ihr sofort in den Kampfmodus, bei dem dann beide Bildschirme verwendet werden. Auf dem unteren Bildschirm steuert ihr euren Hauptcharakter komplett per Stylus, löst durch eure ausgerüsteten Pins alle möglichen mächtigen Attacken aus und lasst euren Charakter ausweichen. Auf dem oberen Bildschirm steuert ihr zeitgleich (!) euren Partner via Steuerkreuz, indem ihr Kombos eingebt

WUNDERSCHÖN Die Geschichte wird durch tolle Bilder im Animestil weitergesponnen. BILD: N-ZONE

und versucht, bestimmte Kombokartensymbole zu erlangen, mit denen ihr bildschirmfüllende Teamfinisher startet. Sowohl eure Charaktere als auch die Monster teilen sich eine HP-Leiste, Teamwork und das Ausnutzen beider Screens zahlt sich also aus. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit geht das Kampfsystem flott von der Hand. Überfordert einen das Multitasking dennoch, kann man den oberen Screen auch von der KI steuern lassen. Rollenspieltypisch erhalten ihr am Ende des Kampfes Erfahrungspunkte, die für den überlebensnotwendigen Levelaufstieg gebraucht werden. Auch eure Kleidung ist ein wichtiger Faktor in Kämpfen: So verbessert sich das Ansehen eines Kleidungslabels, wenn ihr damit Kämpfe gewinnt, was sich wiederum in einem Boost eurer Werte auswirkt. Ein freischaltbares Minispiel, das ihr auch gegen Freunde spielen könnt, motiviert ebenfalls noch einmal für lange Zeit.

FANTASTISCH

Die Grafik des Abenteuers kann sich sehen lassen – wunderschöne Hintergründe und tolle Charaktermodelle begeistern, die Kämpfe laufen immer flüssig und sehr spektakulär ab. Die Geschichte wird in animierten Bildern und kurzen Sequenzen erzählt, die allesamt einen unverkennbaren Anime-Look haben. Musikalisch wird euch ein wahres Feuerwerk toller Musikstücke geliefert – kein Spiel für den DS kann bisher mit einem so tollen und abwechslungsreichen Soundtrack aufwarten. Die Geschichte fesselt ab der ersten Minute! Um den Spielspaß nicht zu trüben, verraten wir keine Details. Erfreulicherweise ist das Spiel länger, als man glauben mag: Sehr viele Stunden spannender Aufträge in Shibuya warten auf euch, bis ihr euch den Abspann ansehen dürft. Leider müsst ihr des Englischen mächtig sein – eine deutsche Übersetzung ist nicht vorhanden, was der einzige wirkliche Schwachpunkt des Spiels ist. Allen, die nach einer außergewöhnlichen Story gepaart mit einem tollen Spielkonzept suchen, sei dieser Titel wärmstens empfohlen. ■

» Kämpft für sieben Tage eingeschlossen in Tokio um euer Überleben! «

LUFTANGRIFF Auch gegen fliegende Feinde wisst ihr euch zur Wehr zu setzen. BILD: N-ZONE

SCAN In der Welt der Gedanken warten Monster auf euch … und entscheidende Hinweise. BILD: N-ZONE

SEBASTIAN BILLMEIER
streift durch Shibyua!

Also gut, als Rollenspielliebhaber bin ich nicht ganz unparteiisch. *Kingdom Hearts* war schon spitze, *Final Fantasy* sowieso, aber niemals hätte ich gedacht, dass dieser DS-Titel so toll werden würde! Das Spiel, das uns Square Enix hier präsentiert, überzeugt einfach in allen Punkten. Vor allem die gelungene Optik und die spannende Story haben es mir angetan. Mehr als einmal habe ich mich dabei ertappt, wie gebannt mit Neku und den anderen Helden mitzufiebern. Unterstützt solche Spielkonzepte und holt euch das Game, es lohnt sich auf jeden Fall!

THE WORLD ENDS WITH YOU

Genre:	Action/Rollenspiel
Hersteller:	Square-Enix
Entwickler:	Square-Enix
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	www.theworldendswithyou.com
Alternativen:	–

- Intensive Nutzung beider Screens
- Fantastischer Soundtrack
- Geniale Story
- Spiel komplett auf Englisch

WERTUNG STEUERUNG 89% GRAFIK 88% SOUND 92%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	88%

Fesselnde Geschichte und einzigartiges Gameplay perfekt kombiniert. Ein kleines Meisterwerk!

Anzeige

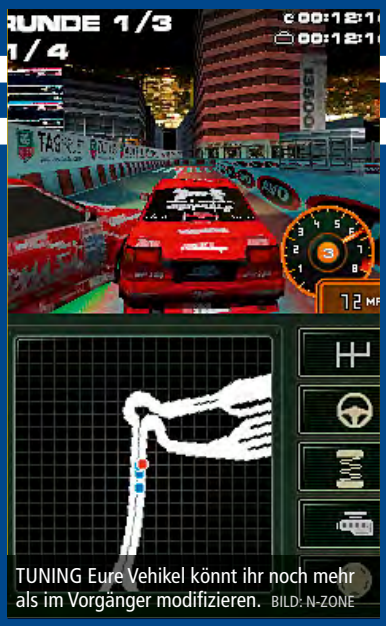
5 Euro
bei Games sparen

Mit unserem Online-Shop sqoops haben wir eine Rabatt-Aktion herausgehandelt, die wir gern an euch weitergeben möchten: Wer bei der nächsten Bestellung auf www.sqoops.de als Gutschein-Code „nzone“ eingibt, spart fünf Euro. Der Gutschein gilt ab einem Warenwert von 30 Euro bis einschließlich 03. Juni 2008. Pro Bestelllung kann nur ein Gutschein eingelöst werden.

sqoops
www.sqoops.de

SCHICK Die Grafik ist für DS-Verhältnisse wunderschön! BILD: N-ZONE

RUNDENRASEREI Neben Stadtkursen enthält das Spiel natürlich eine Menge echter Rennstrecken. BILD: N-ZONE



TUNING Eure Vehikel könnt ihr noch mehr als im Vorgänger modifizieren. BILD: N-ZONE

Race Driver GRID

Tschüss DTM, bei Codemasters geht's dieses Jahr auch ohne Lizenz!

Fakten

- Streckeneditor
- Tuning-Feature
- Online-Modus
- Rund 90 Streckenvariationen
- Über 40 Fahrzeuge

AUTOR: THOMAS STEUER

Aus *DTM Race Driver* wird *Race Driver GRID*. Die Mannen bei Codemasters schmeißen die Lizenz ihrer Erfolgsserie über Bord und leiten damit eine längst überfällige Weiterentwicklung ein. Erstmals befinden sich nicht nur Tourenwagen am Start, sondern unter anderem auch F1-Boliden oder Muscle-Cars. Im Karriere-Modus geht's ab sofort in Japan, den USA und Europa auf die Pisten. Klassische Formel-1-Strecken, wie etwa der Nürburgring oder die engen Gassen von Monte Carlo, laden zu einer wilden Tempohatz ein. Der legendäre, aber leider aus der Formel 1 verbannte Kurs Spa-Francorchamps hat es erfreulicherweise ebenfalls ins Spiel geschafft. Insgesamt lassen sich an die 90 Streckenvariationen befahren, wobei pro Strecke bis zu drei Events zu meistern sind. Maximal drei Medaillen lassen sich pro Aufgabe erspielen, um nach und nach neue Boliden, Kurse oder Teile für die Werkstatt freizuschalten. Neben den obligatorischen Grand-Prix-Events mit bis zu acht Teilnehmern tretet ihr auch zu Zeitfahr-Wettbewerben sowie Brems- und Driftcontests an. Neu sind dabei die an *Need for Speed* angelehnten Straßenrennen bei Nacht, die vor allem im knallbunt beleuchteten Tokio Shibuya sehr atmosphärisch wirken. Ebenso an EAs Kultserie erinnert das Tuning-Feature, welches zwar auch im Vorgänger bereits vorhanden war, dieses Mal aber noch ausgeweitet wurde. Apropos Vorgänger: Der Streckeneditor aus *DTM Race Driver 3* hat es auch ins Sequel geschafft. Mit dem Touchscreen baut ihr euch hier nach Belieben eigene Kurse zusammen und könnt diese mit drei Mitstreitern via Multikartenspiel sowie im Online-Modus ausprobieren. Erfreulicherweise ermöglicht der Titel trotz Simulationsansatz Anfängern einen leichten Einstieg. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich fair und die Tatsache, dass man bei jedem noch so kleinen Erfolg etwas freischalten kann, sorgt für stetige Motivation. Optisch reizt der Titel den DS mehr als ordentlich aus. Die hübsche 3D-Grafik überzeugt und die abwechslungsreichen Umgebungsgrafiken und Streckendesigns gehören zum Besten, was man auf dem DS derzeit finden kann. Zwar leidet die Übersicht mitunter etwas unter der Detailvielfalt, zum Glück gibt's auf dem Touchscreen aber die praktische Übersichtskarte, sodass man den Härtegrad einer Kurve in jeder Situation einschätzen kann. Lediglich die Musik kann auf Dauer etwas eintönig werden, das hängt aber auch vom Geschmack des Spielers ab. Insgesamt gibt es an *Race Driver GRID* kaum etwas auszusetzen – zumindest insofern man realistisch angehauchten Rennspielen etwas abgewinnen kann. ■

THOMAS STEUER ist überzeugt.

Eigentlich bin ich kein Fan realistischer Racing-Games, sondern stehe mehr auf *Mario Kart* & Co. Die *Gran Turismos* und *Forzas* dieser Welt lassen mich seit jeher kalt, und sobald man in einem Rennspiel eine Bremstaste benötigt, sinkt mein Interesse rapide in den Keller. *Race Driver GRID* schafft allerdings einen eleganten Spagat zwischen Arcade und Simulation und kann auch Ketzer wie mich vor den Screen fesseln. Aufgrund der begrenzten Eingabemöglichkeiten erfüllt der Titel zwar nicht den Simulationsanspruch der Heimkonsolen-Ableger, ermöglicht es daher aber auch Anfängern, mal reinzuschnuppern.

RACE DRIVER GRID

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Firebrand Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	30. Mai 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.codemasters.de
Alternativen:	DTM Race Driver 3: Create & Race

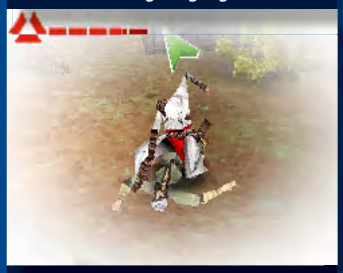
- ↗ Großer Umfang
- ↗ Anfängerfreundlich
- ↗ Hübsche Optik
- ↙ Weitsicht nicht immer optimal

WERTUNG STEUERUNG 79% GRAFIK 84% SOUND 73%

MULTIPLAYER **86%** SINGLEPLAYER **84%**

Einsteigerfreundlicher Realo-Racer mit hohem Umfang und Suchtfaktor!

ROUTINE Die Kämpfe sind eher lästig und bieten wenig Tiefgang. BILD: N-ZONE



KEINE GNADE Als Assassine müsst ihr blitzschnell zuschlagen. BILD: N-ZONE

GESCHMEIDIG Die Animationen sind für DS-Verhältnisse wirklich hübsch! BILD: N-ZONE

SCHWUNGVOLL Mittels Enterhaken geht es auch hier weiter. BILD: N-ZONE

FIESE AKTION Die Wache wird bald Kopfschmerzen haben. BILD: N-ZONE

Assassin's Creed: Altaïrs Chronicles

Next-Gen-Grafikbombe erscheint auf dem DS – geht das gut?

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Als *Assassin's Creed* erschien, sorgte es bei Gamern für Staunen. Der mittelalterliche Nahe Osten wurde atemberaubend schön inszeniert und ein geniales Animationssystem ließ den Titelhelden Altaïr so geschmeidig durch die Szenerie klettern, reiten und springen wie nie zuvor in einem Spiel. Auf dem DS wird nun die Vorgeschichte erzählt, bei dir ihr vom Grünschnabel zum Profi-Meuchelmörder werdet und euch durch vier verschiedene Städte kämpft. Natürlich tut ihr das nicht mit Pauken und Trompeten, denn als Assassine ist es eher euer Stil, aus dem Verborgenen zuzuschlagen.

TÖDLICHE HUPFDOHLE

Einen Großteil des Spiels machen Hüpfpassagen aus. Dabei rennt, balanciert und springt ihr in der Regel über die Dächer verschiedener Straßenzüge. Euer Weg ist recht linear und schwer zu verfehlen, da er von blauen Perlen gesäumt wird, die ihr dringend aufsammeln solltet, um neue Fähigkeiten und Status-Boni freizuschalten. Die Steuerung ist in Ordnung, hin und wieder geht jedoch auch mal ein Sprung ins Leere. Dennoch sind die akrobatischen Turnübungen durchaus unterhaltsam, das Niveau des Next-Gen-Vorbilds wird jedoch nicht erreicht. Stürzt ihr vom Dach oder seid ihr zu laut, alarmiert das mit Sicherheit die Stadtwachen, weshalb ihr auch immer wieder den Degen schwingen müsst. Dafür gibt's ein simples Kampfsystem mit schnellen und langsamen Schlägen, Konter-Aktionen oder Tritten. Wildes Tastendrücken führt jedoch meist schneller ans Ziel als meisterliche Kampfmanöver. Die Auseinandersetzungen werden daher eher zur lästigen Pflicht. Gut, dass spielerisch die Geschicklichkeitspassagen dominieren.

VERHÖRPROFI UND TASCHENDIEB

Neben Turnübungen und Kämpfen dürft ihr euch auch als Schnüffler und Taschendieb versuchen. Ihr verhört beispielsweise immer wieder Gegner, was in Form eines Minispiels abläuft. Mit dem Stylus tippt ihr dann in *Elite Beat Agents*-Manier auf sich schließende Kreise. Beim Taschendiebstahl müsst ihr den Gegenstand eurer Begierde mit dem Stylus schnell aus dem Geldbeutel ziehen, ohne irgendwo anzuecken. Wirklich prickelnd sind diese Einlagen nicht, vielmehr wirken die Stylus-Spielereien aufgesetzt. Alles in allem ist *Assassin's Creed* auf dem DS kein wirklicher Hit. Wenn ihr jedoch ein solides Action-Adventure mit guter Grafik sucht, könnt ihr durchaus euren Spaß damit haben. Seid jedoch gewarnt! Das Spiel ist recht schnell geschafft und bietet danach eigentlich keinerlei Anreiz, es erneut durchzuspielen. ■

SEBASTIAN STANGE
ist nicht ganz überzeugt.

Ich hatte hohe Erwartungen, als *Assassin's Creed* für DS angekündigt wurde. Das fertige Spiel enttäuscht mich angesichts der tollen Next-Gen-Vorlage allerdings ein wenig. Es bietet einfach „nur" solide Hüpfspielkost mit Kämpfen und eher aufgezwungenen Stylus-Einlagen. Es fehlen halt echte Highlights.

ASSASSIN'S CREED: ALTAÏRS CHRONICLES

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Gameloft
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	10. April 2008
Spieler:	1
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Castlevania: P.o.R.

- Nette Hüpfpassagen
- Hübsche Grafik
- Nervige Kämpfe
- Kurze Spieldauer

WERTUNG STEUERUNG 71% GRAFIK 79% SOUND 77%

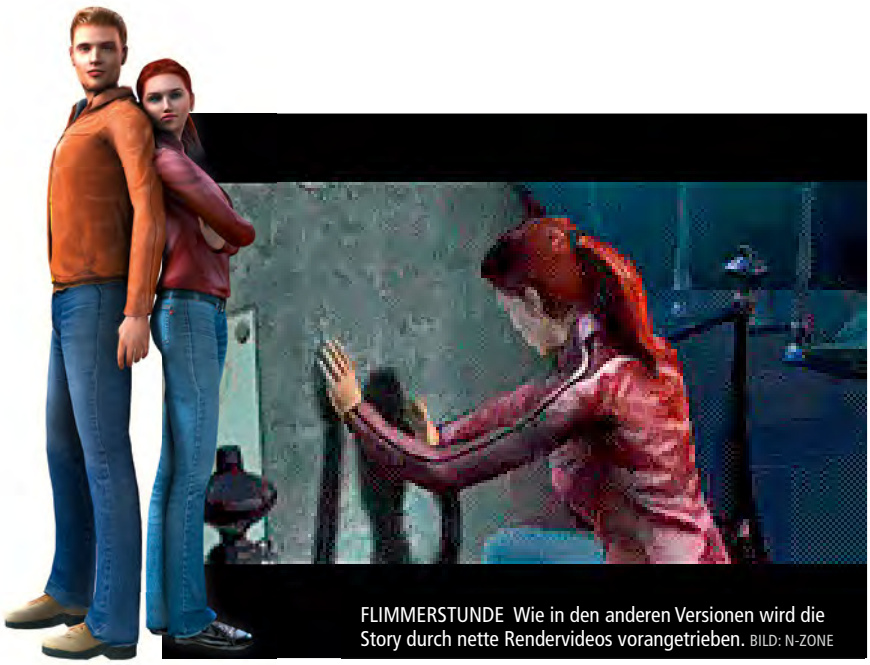
MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	70%

Leider nur ein eher schlichtes und kurzes Action-Adventure, das nicht an die Vorlage herankommt.

VIDEO AUF DVD

Fakten

- Erzählt die Vorgeschichte zu Assassin's Creed, …
- … das für Xbox 360, PS3 und PC erschien.
- Steuerung mittels Tasten
- Taschendiebstahl und Verhöre nutzen Stylus
- Drei Schwierigkeitsgrade: leicht, mittel und schwer



FLIMMERSTUNDE Wie in den anderen Versionen wird die Story durch nette Rendervideos vorangetrieben. BILD: N-ZONE

OBEN HERRSCHT RUHE Der obere Screen wird lediglich für Objektbeschreibungen und Dialoge genutzt. BILD: N-ZONE

Fakten

- Basiert auf dem PC-Spiel von 2006
- Erscheint auch für Wii
- Komplett deutsch
- Keine Sprachausgabe
- Vier Speicher-Slots

Geheimakte Tunguska

Verschwörung in der Hosentasche

VIDEO AUF DVD

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Auch auf dem DS dürft ihr das rätselhafte Verschwinden von Nina Kalenkows Vater klären, der eines schönen Tages aus seinem Büro verschwindet. Schnell entspinnt sich eine Geschichte voller Verschwörungen, übersinnlicher Ereignisse und dem russischen Geheimdienst. Alle Spuren führen dabei nach Tunguska, wo sich 1908 eine mysteriöse Explosion von gewaltigem Ausmaß ereignete.

Inhaltlich sind Wii-, PC- und DS-Version identisch. Ihr löst also auch auf dem Handheld wirklich clevere Rätsel, bei denen ihr mit etwas Grübelei stets auf eine logische Lösung kommt. Lediglich gegen Ende des Spiels wird es etwas konfus, dennoch machen die Kopfnüsse weitaus mehr Spaß als beispielsweise in *Runaway*. Ihr müsst beispielsweise mit einem Wasserschlauch das Männerklo in einem russischen Bahnhof fluten. Der Lokführer hat nämlich seinen Schlüssel in die Toilette fallen lassen. Ihr holt euch das Teil wieder, indem ihr die Rohre durchspült und alle festen Teile in einem Damenstrumpf sammelt. Den Schlüssel darf der arme Lokführer dann aber selbst aus dem vollen Fangnetz herausfischen. Immer wieder gibt es solche kleinen Albernheiten, ohne dass das Spiel ins Absurde abdriftet.

AUF DER WII GEHT'S BESSER

Die Steuerung auf dem DS funktioniert gut. Ihr tippt mit dem Stylus auf wahlweise anzeigbare Hotspots und habt dann die Wahl zwischen „Anschauen" und „Benutzen". Speichern könnt ihr jederzeit und das Inventar findet am unteren Bildschirmrand Platz. Leider ist der Spielverlauf weniger komfortabel als bei der Wii, wo ihr mit dem Pointer über Objekte fahren könnt, um deren Namen zu erfahren. Hier müsst ihr jeden Hotspot erst anklicken, was auch bitter nötig ist, da ihr ohne diese Erklärung oft nicht erkennen könnt, worum es sich bei kleineren Gegenständen handelt. Dadurch entgeht euch vielleicht, dass es an einer Heizung beispielsweise auch ein Ventil gibt. Es hat also offensichtlich einige Nachteile, ein PC-Spiel 1:1 auf DS-Format zu bringen. Schade ist auch, dass eine Sprachausgabe fehlt. Immerhin: Soundeffekte, Hintergrundmusik und Rendervideos sorgen für Thriller-Stimmung und machen *Geheimakte: Tunguska* zu einem wirklich fesselnden Abenteuer. Wenn ihr die Wahl habt, raten wir euch dennoch zur Wii-Version. Die bietet einfach die bessere Inszenierung und eine weitaus komfortablere und intuitivere Steuerung. Damit taucht ihr dann besonders gut in die spannende Geschichte ein. ■

SEBASTIAN STANGE
braucht keine Unterwegs-Adventures.

Mit der DS-Version von *Geheimakte Tunguska* tue ich mich etwas schwer. Mir fehlt die Möglichkeit, anklickbare Objekte schnell zu erkennen, und auch die tolle Inszenierung der Wii-Version. Die abenteuerliche Reise nach Sibirien ist auch auf dem DS sehr unterhaltsam, packt mich aber einfach nicht so sehr wie auf der Wii.

GEHEIMAKTE TUNGUSKA

Genre:	Adventure
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Deep Silver
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	25. April 2008
Spieler:	1
Web:	www.kochmedia.com
Alternativen:	Undercover: Doppeltes Spiel

- Tolle Story
- Clevere Rätsel
- Nutzt die DS-Features nicht ideal
- Keine Sprachausgabe

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 79% SOUND 77%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	80%

Für DS-Verhältnisse kein perfektes Adventure, aber dennoch unterhaltsam und für viele Stunden fesselnd

Dungeon Explorer

Virtuelle Monsterhatz im Retro-Gewand!

Das Rollenspiel mit der langen Historie erscheint nun für den DS. Ihr steuert einen von neun Helden. Euer Ziel ist es, die bösen Armeen und deren Anführer zu besiegen, um für Frieden zu sorgen. Trotz der einfachen Story bietet das Spiel kurzweiliges Gameplay. Ihr kämpft euch alleine durch Wälder, Tempel und natürlich Verliese. Dabei müsst ihr meistens in Räumen alle Monster vernichten, um voranzukommen. Das einfache Kampfsystem erlaubt euch, alle eure Fähigkeiten schnell anzuwenden. Auf Dauer ähneln sich die Gegner jedoch und das sture Monsterkloppen verliert seinen Reiz. Vor allem, weil viele Monster sich kaum zur Wehr setzen! Musikalisch solide und grafisch an ältere Action-RPGs angelehnt, hat die Dungeonhatz immerhin einen gewissen Retrocharme. Dank einer Online-Funktion könnt ihr zu dritt extra Levels durchstreifen. **(sb)**

ANGRIFFSLUSTIG Das Skelett hat mag euch wohl nicht. BILD: N-ZONE

TEST
DUNGEON EXPLORER

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Rising Star Games
Entwickler:	Hudson Soft
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-3
Web:	www.risingstargames.com
Alternativen:	The world ends with you

WERTUNG — STEUERUNG 67% — GRAFIK 65% — SOUND 62%

MULTIPLAYER **72%** — SINGLEPLAYER **65%**

Solides Retro-Action-RPG mit Onlinemodus, das Fans längere Zeit begeistern dürfte.

Bomberman Land Touch! 2

Hudsons Held ist zurück und hat massig Bomben im Gepäck!

Diesmal verschlägt es den kleinen Bombenleger in einen geheimnisvollen Freizeitpark, in dem ein Turnier veranstaltet wird. Dort gilt es nun allerhand Minispiele zu bestreiten und den Park zu erkunden. Kleine Rätseleinlagen lockern das Spielgeschehen auf, aber die Orientierung im Park ist oft sehr schwer. Der Abenteuermodus wird nur mit dem Stylus gesteuert. Beim Bombenweitwurf kreist ihr diesen auf dem DS, um euer explosives Geschoss zu schleudern. Die freigeschalteten Minigames könnt ihr gegen eure Freunde spielen oder mit bis zu acht Spielern (online vier) den Battlemodus bestreiten. Hier bekämpft ihr in den großen Stages in guter alter *Bomberman*-Manier eure Mitspieler. Dabei versucht ihr, eure Feinde in die Luft zu jagen. Auch heute noch ein Riesenspaß! Multiplayerfans greifen zu, Solospieler werden etwas enttäuscht sein. **(sb)**

BOMBENSTIMMUNG Bekämpft euch in spannenden Duellen. BILD: N-ZONE

TEST
BOMBERMAN LAND...

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Rising Star Games
Entwickler:	Hudson Soft
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-8
Web:	www.risingstargames.com
Alternativen:	–

WERTUNG — STEUERUNG 81% — GRAFIK 71% — SOUND 70%

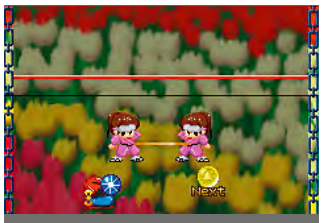
MULTIPLAYER **84%** — SINGLEPLAYER **67%**

Witzige Minispiele verpackt in einem öden Storymodus. Der Multiplayermodus rockt!

Bust A Move DS

Bub und Bob laden wieder zum Knobeln ein!

Die zwei Drachen sind zurück und wollen wie in den Vorgängern einem Troll das Handwerk legen. Dazu müsst ihr im Puzzlemodus vom unteren Bildschirm aus Kugeln nach oben katapultieren. Hat man dann drei oder mehr Kugeln auf dem oberen Bildschirm verknüpft, verschwinden diese und ihr erhaltet Punkte. Verloren habt ihr, wenn die von oben auf euch zukommenden Kugeln den unteren Bildschirmrand erreichen. Gesteuert wird entweder auf die klassische Art oder via Stylus. Auf dem DS könnt ihr jetzt sogar eine Kugel zurücklegen und später verwenden. Multiplayer-Fans dürfen mit bis zu 4 Freunden um die Wette knobeln und sie mit kleinen Gemeinheiten ärgern. Solospieler hingegen lockt der Endlos-Modus. Grafisch und musikalisch untermalt wie die Vorgänger, ist das Spiel insgesamt eine gute Fortsetzung der Serie, die die Steuerungsmöglichkeiten des DS optimal ausnutzt. **(sb)**



IMPOSANT Große Kettenreaktionen erfreuen das Spielerauge. BILD: N-ZONE

TEST
BUST A MOVE DS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	THQ
Entwickler:	505 Gamestreet
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 20,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-5
Web:	www.thq-games.com/de
Alternativen:	Tetris DS

WERTUNG — STEUERUNG 82% — GRAFIK 62% — SOUND 64%

MULTIPLAYER **73%** — SINGLEPLAYER **76%**

Gelungene Fortsetzung, die den Retrocharme der Puzzleserie wahrt!

Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

Auf dem DS funktioniert der Genremix noch besser!

Während die Wii-Version von *Puzzle Quest* mit einer etwas ungenauen Steuerung zu kämpfen hat, funktioniert diese in der DS-Version viel besser. Mit dem Stylus lassen sich die Spielsteine präzise verschieben. Das Gameplay ist exakt dasselbe, macht ebenso süchtig und wird euch für Tage und Wochen fesseln. Zwar ist die Hintergrundmusik ein Graus, dafür ist das Spiel perfekt geeignet, um euch unterwegs die Zeit zu vertreiben. Eine Viertelstunde kann lange dauern! Mit *Puzzle Quest* im Gepäck ist in Windeseile eine halbe Stunde vergangen. Der Duell-Modus via Drahtlosverbindung ist zwar unterhaltsam, seinen großen Reiz zieht *Puzzle Quest* aber vor allem aus dem allmählichen Verbessern und Aufrüsten des Spielcharakters. Dank vier Charakterklassen ist der Wiederspielwert ebenfalls enorm. **(sst)**

MACHT SÜCHTIG Das Spiel ist schnell zu erlernen, aber schwer zu meistern. BILD: N-ZONE

TEST
PUZZLE QUEST

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Vicious Cycle
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-2
Web:	www.infinite-interactive.com
Alternativen:	Zoo Keeper

WERTUNG — STEUERUNG 81% — GRAFIK 72% — SOUND 69%

MULTIPLAYER **76%** — SINGLEPLAYER **82%**

Das geniale Spielkonzept ist perfekt für Nintendos Unterwegs-Konsole geeignet.

Fish Tycoon DS

Spielt den etwas anderen Babysitter!

Willkommen bei „Spielkonzepte, die niemand braucht"! Wir befinden uns auf der Insel Ibola, wo es ein Problem gibt: Die sieben legendären Fische sind verschwunden und anscheinend ist das so unglaublich schlimm, dass ihr als Spieler eingreifen müsst. Wie? Indem ihr die Leitung über ein Aquarium übernehmt. Neben den üblichen Aufgaben wie Füttern und Pflegen eurer virtuellen Fische liegt das Hauptaugenmerk auf dem Züchten neuer Fischarten, um letztendlich die besagten legendären Fische erneut ins Leben zu rufen. Leider gestaltet sich das Prinzip vom Füttern, Kreuzen und Verkaufen der Fische als ermüdend und etwas träge. Abwechslung wird kaum geboten und wer daheim ein echtes Aquarium besitzt, wird nachvollziehen können, dass sich damit kaum abendfüllende Unterhaltung erzeugen lässt. **(ts)**

EINTÖNIG Den Großteil des Spiels verbringt ihr mit diesem Anblick. BILD: N-ZONE

TEST
FISH TYCOON DS

Genre:	Strategie
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Eidos
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	Zoo Tycoon DS 2

WERTUNG — STEUERUNG 69% GRAFIK 68% SOUND 56%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 58%

Öde Aquarium-Simulation ohne Tiefgang und Abwechslung. Kauft euch lieber Urzeitkrebse!

Sea Monsters: A Prehistoric Adventure

Ecco the Dolphin, nur in der Urzeit?

In der Umsetzung des gleichnamigen Imax-Films von *National Geographic* übernehmt ihr die Kontrolle über verschiedene Urzeitmonster und kämpft in einem Ozean ums Überleben. Euer Alltag unter Wasser besteht eigentlich nur aus Fressen und Gefressenwerden und ständigem Auftauchen mit der Echse, um Luft zu schnappen. Nebenbei sucht ihr noch Fossilien und bestreitet Missionen, die jedoch ebenfalls nicht abwechslungsreicher als der Rest sind. Grafisch glänzt das Spiel leider wenig, der Ozean selbst bietet keinen spannenden Anblick. Einzig der (leider monotone) Sound lässt etwas Urzeitfeeling aufkommen. Oftmals macht euch auch die verwirrende Kamera einen Strich durch die Rechnung. Insgesamt ist das Spiel also nur totalen Urzeit-Freaks zu empfehlen. **(sb)**

ENDLOSER OZEAN Euer Dino legt eine kleine Verschnaufpause ein. BILD: N-ZONE

TEST
SEA MONSTERS: A …

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Zoo Digital
Entwickler:	Atomic Planet
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	www.zoodigitalpublishing.com
Alternativen:	–

WERTUNG — STEUERUNG 49% GRAFIK 45% SOUND 62%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 47%

Nicht gelungene Filmumsetzung, geht lieber mehrmals in den Film!

Moorhuhn: Juwel der Finsternis

Das Moorhuhn auf Indiana Jones' Spuren?

Wem ist es nicht bekannt, das *Moorhuhn*? Der Zeitvertreib unzähliger Mittagspausen. In der DS-Umsetzung des gleichnamigen PC-Games schnappt ihr euch euer abenteuerlustiges Hühnchen und erforscht mit ihm die geheimsten Orte dieser Welt. Dabei lenkt ihr das Huhn per Steuerkreuz, schwebt per Ballon über Abgründe und beharkt Feinde. Leider wird der Touchscreen nur minimal genutzt. In den insgesamt 60 Levels sammelt ihr nebenbei weitere Waffen ein und schnappt euch alle möglichen Schätze. Fans des Spiels *Boulder Dash* werden sicher diverse Übereinstimmungen im Gameplay finden. Grafisch wie musikalisch bietet das Spiel zwar keine Höhenflüge, aber die Figuren sind schön animiert. Dieses solide Spiel kann man zumindest jüngeren Spielern empfehlen. Ältere Zocker, die eine Herausforderung suchen, werden aber eher enttäuscht. **(sb)**

EXPLOSIV Euer Huhn greift zum Sprengstoff! BILD: N-ZONE

TEST
MOORHUHN: JUWEL …

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Phenomedia Publishing GmbH
Entwickler:	Snap Dragon Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	www.phenomedia.com
Alternativen:	Boulder Dash Rocks!

WERTUNG — STEUERUNG 70% GRAFIK 67% SOUND 65%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 69%

Solide Umsetzung der PC-Version, aber ohne echte Touchscreen-Nutzung und zu einfach

Nancy Drew: The Deadly Secret of Olde World Park

Die berühmte Detektivin ermittelt nun auf eurem DS.

Nancy Drew, eine Romanfigur, die 1930 entstand, ermittelt auch heute noch in frischem Gewand. Ihr aktueller Fall dreht sich um den neu gegründeten Themenpark „Olde World Park", dessen Investor kurz vor der Eröffnung plötzlich verschwindet. Also steuert ihr die Protagonistin in diesem Action-Adventure mittels Steuerkreuz durch karge Landschaften und klickt per Tastendruck die gekennzeichneten Personen und Gegenstände an. Das Laufen wird leider durch die misslungene Steuerung zur Geduldsprobe. Zwischendurch gilt es dann immer wieder, nicht besonders fordernde Minigames zu spielen. Die comicartigen Gesprächsszenen sind aber nett umgesetzt. Jüngere Spieler finden sicherlich Gefallen an den 13 Kapiteln des Spiels. **(sb)**

VERSCHWUNDEN Wo könnte das Kleid nur sein? BILD: N-ZONE

TEST
NANCY DREW: THE …

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Gorilla Systems
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	www.nancydrewds.com
Alternativen:	Hotel Dusk: Room 215

WERTUNG — STEUERUNG 53% GRAFIK 63% SOUND 65%

MULTIPLAYER -

SINGLEPLAYER 62%

Nicht sehr forderndes Adventure-Game, für jüngere Spieler geeignet

Testen und fett sparen!

Zum Kennenlernen: Holt euch jetzt 3 Ausgaben N-ZONE mit DVD plus das aktuelle N-ZONE-Sonderheft für nur € 10,50!

34% SPAREN
+ Sonderheft gratis

Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 10,50.
Zusätzlich gibt es das aktuelle *Smash*-Sonderheft von N-ZONE gratis dazu.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!**
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 10,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 54,70/12 Ausg. (= € 4,56/Ausg.); Ausland € 66,70/12 Ausg.; Österreich € 62,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

N-ZONE-Sonderheft 01/08 „Super Smash Bros."

(Prämien-Nr.: 003409)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

PN MI 14

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

BLICK NACH JAPAN

SEBASTIAN STANGE kommentiert.

Wo ist die Launch-Hysterie geblieben?

Japaner lieben Videospiele – klare Sache! Und obendrein sind sie fanatisch, wenn es um ihre Lieblingsserien geht. Beim Launch von *Pokémon* und Co. kommt es immer wieder zu beeindruckenden Menschenmengen, die sich alle ihr Spiel sichern wollen. Doch bei Wii-Spielen scheint alles etwas gemütlicher und ruhiger zu verlaufen. Zuerst verkauft sich *Zelda: Twilight Princess* nur durchschnittlich, dann ist beim *Super Mario Galaxy*-Launch nicht wirklich was los – Sven berichtete – und nun stürzt *Mario Kart Wii* schon in der zweiten Verkaufswoche vom ersten auf den dritten Platz der Softwarecharts. Was ist nur mit den Japanern los? Wii und DS verkaufen sich nach wie vor wie geschnitten Brot und auch die Spiele laufen langfristig sehr gut. Nur scheint die Ära des Riesenansturms zum Launch eines Spiels vorbei zu sein. Vielleicht liegt das an der Strategie Nintendos, sich neue Käuferschichten zu erschließen. Der 40-jährige Gelegenheitsspieler kauft sich sicher auch irgendwann *Mario Kart Wii*, doch er braucht es nicht am ersten Tag. Interessant ist, welche Games *Mario Kart Wii* aktuell überholen. Das ist zum einen *Monster Hunter Portable 2nd G* – eine Erweiterung für das PSP-Rollenspiel, das sich inzwischen sicher weit über zwei Millionen Mal verkauft hat. Auf Platz zwei liegt überraschenderweise ein eher anzügliches PSP-Adventure für Erwachsene. Anscheinend sind richtige Zocker-Titel und Erotik-Games mehr dafür gemacht, einen bombastischen Start hinzulegen. Ich bin nun sehr gespannt, wie sich *Monster Hunter 3* für Wii verkaufen wird. Ich erwarte mindestens 1 Million verkaufte Exemplare in der ersten Woche!

NEWS-TICKER

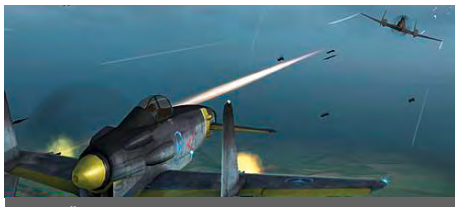
ZELDA-TEAM IST FLEISSIG In einem Interview verriet Shigeru Miyamoto jüngst, dass das *Zelda*-Entwicklungsteam inzwischen wieder die Arbeit aufgenommen hat und an neuen Spielen arbeitet. Handelt es sich dabei um ein neues *Zelda* für Wii? Oder stimmt das Gerücht und uns erwarten mehrere Spin-offs der Spieleserie? Wir warten gespannt auf neue Infos!

Sky Crawlers

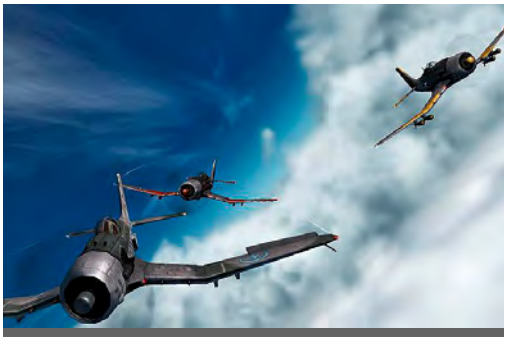
Heiße Luftgefechte von den Ace-Combat-Machern

ACTION | **Hersteller:** Namco Bandai, **Termin:** Herbst 2008 (Japan), **Web:** sky-crawlers.namco-ch.net

Basierend auf einer fünfteiligen Manga-Serie erscheint in Japan dieses Jahr ein heiß erwarteter Animationsfilm und die Macher von *Ace Combat* liefern dazu das passende Wii-Spiel. Die Story dreht sich um eine bedrückende Zukunft, in der Jugendliche als Unterhaltung für die Medien Luftkämpfe durchführen. Viele Infos zum Spiel gibt es noch nicht, doch auf jeden Fall macht die Optik bislang einen hervorragenden Eindruck. Gerade die Wolken sehen herrlich aus und sollen wohl auch spielerische Relevanz haben. Gesteuert wird die Action mit Wii-FB und Nunchuk. Wir meinen, *Sky Crawlers* solltet ihr unbedingt auf dem Radar behalten, auch wenn ein Release in Europa so bald nicht ansteht. **(sst)**



POPULÄRE STORY Die Manga-Vorlage verkaufte sich in Japan über 8 Millionen Mal. BILD: NAMCO BANDAI



WURDE AUCH ZEIT! Neben Heatseeker gibt es bislang kein anderes Luftkampfspiel für Wii. BILD: NAMCO BANDAI

Tales of Symphonia: Dawn of the New World

Endlich neues RPG-Futter für Wii-Fans!

ROLLENSPIEL | **Hersteller:** Namco Bandai, **Termin:** 26. Juni 2008 (Japan), **Web:** www.bandainamco.co.jp/en

Rollenspiel-Fans haben auf der Wii bislang nur wenig zu zocken und gerade epische Abenteuer mit richtig viel Tiefgang und Spieldauer werden sehnlichst erwartet. Gut, dass der Nachfolger zu *Tales of Symphonia* bereits im Sommer erscheint. Die Handlung spielt zwei Jahre später und bringt einige neue Gameplay-Features mit sich. Ihr dürft etwa insgesamt 200 Monster fangen, die euch im Kampf zur Seite stehen und könnt nun auch mitten im Gefecht eure angreifende Spielfigur wechseln. Grafisch wird ebenfalls etwas mehr geboten – alles in allem bleibt das Spiel dem Cube-Vorgänger allerdings treu. **(sst)**

HITZIG Die actionreichen Echtzeitkämpfe verlangen schnelle Entscheidungen. BILD: NAMCO BANDAI

PUTZIG Das Charakterdesign ist serientypisch eher putzig, was die Fans freuen wird. BILD: NAMCO BANDAI

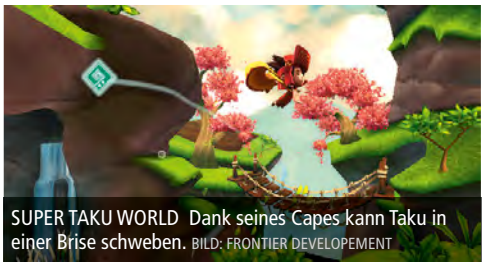
BILDERBUCH-WELT Die grafische Gestaltung des Spiels macht Lust auf mehr. BILD: NAMCO BANDAI

LostWinds

Bemächtigt euch der Kraft des Windes!

WIIWARE | **Entwickler:** Frontier Developement, **Web:** www.frontier.co.uk

Endlich ist WiiWare – zumindest in Japan – gestartet, doch so richtig jubeln ließ uns das Startaufgebot nicht. Wir freuen uns viel lieber auf die Spieleperlen, die noch für den Service kommen werden, allen voran *LostWinds*. Darin müsst ihr einen kleinen Jungen Namens Taku sicher durch knifflige Levels führen. Dabei hilft euch der Wind, den ihr als blauen Cursor mit der Wii-FB steuert. Taku lasst ihr mit dem Nunchuk umherflitzen, jedoch kommt er allein nicht weiter. Mit dem Wind-Cursor müsst ihr für die richtige Brise sorgen, sodass Taku beispielsweise mit seinem Cape über einen Abgrund segeln kann. Sogar Wasser, Feuer oder Felsen lassen sich durch einen Windstoß bewegen. Damit könnt ihr Pflanzen gießen, Fackeln entzünden oder Schalter beschweren. Die Mischung aus Hüpf- und Knobelspiel könnte dank der wunderschönen Gestaltung zum ersten großen WiiWare-Geheimtipp werden. **(sst)**



SUPER TAKU WORLD Dank seines Capes kann Taku in einer Brise schweben. BILD: FRONTIER DEVELOPEMENT

VIELSEITIG Mit dem Wind-Cursor könnt ihr auch Flammen durch die Levels pusten. BILD: FRONTIER DEVELOPEMENT

We Cheer

Wer wird der Anfeuer-Champion?

GESCHICKLICHKEIT | **Hersteller:** Namco Bandai, **Termin:** 2008, **Web:** www.namcobandaigames.com

Mit *We Cheer* erscheint dieses Jahr ein abgefahrener Titel, der jedoch viele Zocker kalt lassen dürfte. Ihr müsst als Cheerleader-Tänzer Choreographien tanzen und euer Team bestmöglich anfeuern. Die Spielfiguren lassen sich individuell einkleiden und der Spielverlauf nutzt Wii-FB und Nunchuk. Aufgrund der speziellen Thematik ist ein Europa-Release ungewiss. **(sst)**

KNALLBUNT Das Spiel wendet sich klar an kleine Mädels. BILD: NAMCO BANDAI

Japan- und US-Termine

In den USA oder in Japan erscheinen viele Wii- und DS-Spielehits meist mehrere Wochen früher als bei uns. Importfreunde sehen hier auf einen Blick, wann ein lohnenswerter Titel kommt.

Japan-Termine

Sim City 2 DS	DS	Erhältlich
Mario Kart Wii	Wii	Erhältlich
Mahjong Navi DS	DS	Erhältlich
Summon Night	DS	Erhältlich
Away: Shuffle Dungeon	DS	Erhältlich
Super Mario Baseball	Wii	19. Juni
Tales of Symphonia DotNW	Wii	26. Juni
Disgaea DS	DS	26. Juni
Disaster: Day of Crisis	Wii	03. Juli
Trauma Center 2	DS	07. August

US-Termine

Okami	Wii	Erhältlich
Baroque	Wii	Erhältlich
Ninja Gaiden: D.S.	DS	Erhältlich
Opoona	Wii	Erhältlich
Pokémon Mystery Dun.: EoD	DS	Erhältlich
We Ski	Wii	13. Mai
Super Dodgeball Brawlers	DS	27. Mai
Lego Indiana Jones	Wii	03. Juni
Gauntlet	DS	17. Juni
Rock Band	Wii	22. Juni

AKTUELLES AUS DEN USA

BENJAMIN BECKER berichtet.

Die Wii-Fit-Welle rollt an!

Die Fitnesswelle rollt bald auch über die USA! Nachdem Nintendo Mitte April zunächst den amerikanischen Preis des *Wii Fit*-Bundles auf $89.99 festgesetzt hatte, kam noch in derselben Woche Shigeru Miyamoto höchstpersönlich nach New York City, um sein neuestes Baby der amerikanischen Presse vorzuführen. Höchst interessant war in diesem Zusammenhang seine vage Aussage, man könne sich das Fitness Board auch in zukünftigen Spielen wie beispielsweise einem Snowboard-, oder Rennspiel oder gar einem Jump & Run vorstellen. Während dies noch bloße Zukunftsmusik ist, durften sich New Yorker Nintendo-Fans bereits auf ein ganz besonderes Schmankerl freuen: Die ersten 1.000 Kunden, die *Wii Fit* in der Zeit vom 18.-20. April im Nintendo World Store am Rockefeller Plaza vorbestellten, bekamen zum Dank ein streng limitiertes T-Shirt, das den Mario-Erfinder höchstpersönlich sowie seine gedruckte Unterschrift zeigt. Dass dies mit Sicherheit nicht die einzige Aktion um den nahen US-Release bleiben wird, betonte Nintendo of America in aller Deutlichkeit. So wolle man *Wii Fit* nämlich mit einem der größten Marketingbudgets der Firmengeschichte bewerben. Während dieses ambitionierte Vorhaben sicherlich erneut so manchen Nichtspieler zum Kauf der Konsole bewegen dürfte, fragen sich die core gamers derweil, womit sie sich in der nahen Zukunft die Zeit vertreiben sollen. *Smash Bros.* und *Mario Kart* sind spitze, aber täuschen nur schwer über die derzeitige Flaute an Toptiteln für Vielspieler hinweg. Hier muss sich bald etwas tun, will man die Nerven der treuen Fans nicht allzu überstrapazieren.

NEWS-TICKER

SCORPION GEGEN BATMAN Kürzlich wurde offiziell bestätigt, dass im nächsten *Mortal Kombat*-Teil die bekannten Kämpfer gegen Charaktere aus dem DC-Comic-Universum antreten. Dafür soll es weitaus weniger brutal zugehen.

ABENDROT Die Sonnenuntergänge sind wunderschön und tauchen die Stadt in ein fantastisches Licht. BILD: N-ZONE

KUPO Freut euch auf ein Wiedersehen mit den Mogrys, die sich zahlreich in eurer Stadt tummeln werden. BILD: N-ZONE

AUFGEWECKT Der junge König ist voller Tatendrang, was seine zwei Berater manchmal überfordert. BILD: N-ZONE

EINZUG Neue Bewohner eurer Stadt bieten euch ihre Dienste an, z. B. als Abenteurer und Entdecker. BILD: N-ZONE

Fakten

- Alle Rassen aus dem GC-Vorgänger wieder vorhanden, …
- … leider müssen drei davon extra gekauft werden.
- My Life as a King ist kein Rollenspiel, sondern eine Aufbausimulation.
- Zum Start erschienene Zusatzcontents kosten insgesamt 1.300 Wii-Points.

VIDEO AUF DVD

Final Fantasy Crystal Chronicles My Life as a King

Beweist in diesem Wii-Ware-Spiel euer Geschick als junger Herrscher!

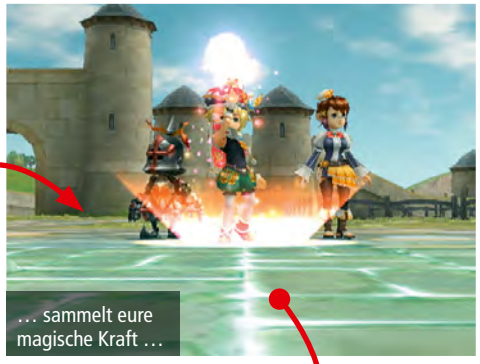
AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

Am 25. März war es so weit – in Japan ging endlich der Wii-Ware-Kanal an den Start. Natürlich haben wir es uns nicht nehmen lassen, den heiß ersehnten Titel *FFCC: My Life as a King* aus dem Hause Square Enix unter die Lupe zu nehmen. Genau wie die beiden anderen bisher erschienenen Games der *Final Fantasy Crystal Chronicles*-Serie spielt auch dieser Titel in der bereits bekannten Welt der Kristallchroniken. Jedoch haben wir es hier nicht mit einem actionorientierten Rollenspiel zu tun, sondern es handelt sich um ein waschechtes Aufbaustrategiespiel.

WERDET ZUM KÖNIG

Zu Beginn findet ihr euch als junger Prinz in einer noch sehr leeren Festung wieder. Eure beiden Begleiter erläutern euch nun Schritt für Schritt eure Aufgaben und helfen euch, die ersten Bewohner in euer neues Reich zu locken. Das ist jedoch gar nicht so schwer, wie es klingt. Mit der Wii-FB oder dem Nunchuk steuert ihr euren Charakter und könnt damit die Stadt erkunden. Sobald ihr einen passenden Ort für euer Haus gefunden habt, ruft ihr per Tastendruck eure Begleiterin herbei. Diese zeigt euch dann an, welche Gebäude euch zur Verfügung stehen. Platziert werden die Bauwerke ebenfalls via Tastendruck, gleich danach steht schon das erste Haus. Sobald ihr ein paar Wohngebäude, die sofort bezogen werden, gebaut habt, beginnt eure Arbeit als Herrscher erst richtig. Die ersten Abenteurer wünschen sich Aufträge und können für euch die Umgebung erkunden, Monster besiegen und Rohstoffe und Geld in euer Dorf bringen. Daneben müsst ihr euch auch noch um das Wohl eurer Untertanen sorgen, ihnen mit Geld oder anderen Gaben unter die Arme greifen und durch Kommunikation mit ihnen die Zufriedenheit steigern. Je weiter ihr aufsteigt, desto mehr Möglichkeiten stehen euch zur Verfügung. Dafür müsst ihr allerdings auch umso mehr Pflichten erfüllen!

So einfach geht's, erschafft euer erstes Haus in Sekunden. Wählt den Ort aus, …


… sammelt eure magische Kraft …

… und schon seid ihr stolze Besitzer eines neuen Eigenheims! BILDER: N-ZONE

» Das Spiel bietet nicht wirklich viel Tiefgang, dafür ist der Soundtrack sehr stimmig. «

UND TÄGLICH GRÜSST …

Ihr beginnt jeden Tag damit, euren Abenteurern und Entdeckern Aufträge zuzuteilen und könnt nach siegreichen Missionen eure Charaktere verstärken. Sobald ihr einen Shop gebaut habt, könnt ihr eure Mannen sogar noch ausrüsten, um ihre Erfolgschancen zu verbessern. Sobald das erledigt ist, erlangt ihr die freie Kontrolle über euren jungen Protagonisten, könnt eure Stadt frei erkunden und euch um das Wohl der Bewohner kümmern. Wichtige Ereignisse werden dabei immer eingeblendet, sodass ihr immer über alles informiert seid. Nebenbei könnt ihr, sofern ihr genügend Kristallkugeln besitzt, neue Gebäude erschaffen. Dabei müsst ihr nicht planlos durch die Stadt rennen, um nach möglichen Ereignissen zu suchen. Mit einem Druck auf die Plus-Taste zoomt ihr vom Geschehen weg und seht dann anhand von Symbolen den Gemütszustand eurer Untertanen. Ihr könnt sie sogar auswählen, um ihnen bei ihrer täglichen Arbeit zuzusehen, und werdet so optimal über die Vorgänge in eurer Stadt auf dem Laufenden gehalten. Wenn sich der Tag dem Ende zuneigt, begebt ihr euch in eurem Palast zur Ruhe.

Leider ähneln sich die Tagesabläufe in eurem Reich sehr und die verschiedenen Events sorgen zwar für Abwechslung, dennoch bietet das Spiel nicht wirklich viel Tiefgang. Dafür ist der Soundtrack sehr stimmig und die Grafiken sind für ein Downloadspiel erstaunlich schön. Auch wenn der Titel mit den Zusatzcontents sehr teuer ist, die Anschaffung ist er sicherlich wert. ■

Vorsicht – Abzocke!

Wer darauf hofft, schon zu Beginn alle Rassen in sein Dorf einladen zu können oder gar eine Vielzahl von Gebäuden zu haben, irrt leider. Außer den menschlichen Clavats zieht nämlich niemand bei euch ein. Dafür müsst ihr schon ein paar Wii-Points springen lassen. Und das ist wirklich schade, denn eigentlich kommt man nur so wirklich in den Genuss des Spiels. Hier das erste Set an zusätzlichen Inhalten im Überblick – Square hat zudem schon weitere versprochen:

Haus der Selkies – 300 Wii-Points
Haus der Yukes – 300 Wii-Points
Haus der Liltys – 300 Wii-Points
Drei-Völker-Paket (Spezialpack mit den drei obigen Gebäuden) – 800 Wii-Points
Kleidung Set I (ein Outfit) – 100 Wii-Points
Kleidung Set II (ein Outfit) – 100 Wii Points
Luxuriöses Haus – 100 Wii-Points
Heiliger Schrein – 200 Wii-Points

SEBASTIAN BILLMEIER
baut sich ein Eigenheim.

Ich war im Vorfeld etwas skeptisch, hat mir doch das actionorientierte Gameplay des GameCube-Ablegers sehr gut gefallen. Und auch allgemein: Ein *Final Fantasy* als Aufbausimulation? Unvorstellbar! Aber ich muss zugeben, dass es sehr gut funktioniert. Trotz einiger Schwächen ist das Spiel immer wieder für eine Runde zwischendurch gut. Was am meisten schmerzt, ist, dass das erste Set Contents fast genauso viel kostet wie das Hauptspiel. Da weint der Geldbeutel schon vor dem Release!

FINAL FANTASY MY LIFE AS A KING

Genre:	Strategie
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Sprache:	Japanisch
Sprachbarriere:	Hoch
Europa-Termin:	Ende Mai
Spieler:	1
Web:	www.square-enix.com/jp
Alternativen:	–

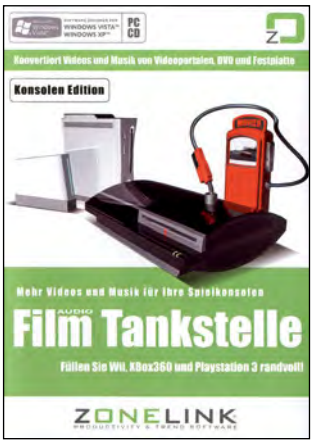
- Ansehnliche Optik
- Schon zum Start sehr viele Zusatzinhalte, …
- … die leider insgesamt sehr teuer sind.
- Oft sehr ähnliche Tagesabläufe

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 80% SOUND 85%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **80%**

Square Enix liefert ein tolles Aufbaustrategiespiel ab, das dank vieler Erweiterungen lange motiviert.



zoneLINK Film- und Audio Tankstelle

Bekanntlich spielt Nintendos Wii nur wenige Audio- und Videoformate ab. Das aus dem Netz gefischte Lieblings-Spaßvideo wird von der Konsole meist nicht erkannt. Abhilfe schafft die *Film- und Audio Tankstelle*, denn die wandelt Musik- und Videofiles in das passende Abspielformat um. Und das wahlweise für Xbox 360, Xbox, PlayStation 3, PSP, Nintendo Wii, Nintendo DS, Game Boy Advance oder das gefloppte Handheld Gizmondo. Dank des eingebauten WebRecorders für Web-2.0-Portale wie YouTube, Sevenload, MyVideo, GoogleVideo, DailyMotion und Clipfish zieht die Software auf Knopfdruck die gewünschten Inhalte aus dem Netz. Wer den Sound auch mal ohne Bildinformationen genießen will, kann per Mausklick die Tonspur vom Bild trennen und im Format MP3, WAV, WMA oder MP4 (AAC) abspeichern. Kritikpunkte: Da die Wii nur MJEPG-Videos abspielen kann, sind die konvertierten Files von eher mäßiger visueller Qualität und zudem auch recht groß. Dummerweise zeigt die *Film- und Audiotankstelle* die finale Dateigröße vorher nicht an. Darüber hinaus müsst ihr für DS und GBA noch zusätzlich einen Player kaufen (Movie Player, Play-Yan, MP3-Player), um überhaupt Audio- und/oder Videodaten auf den Handhelds abspielen zu können. Zwar gibt es alternativ genügend ähnlich geartete Freeware im Netz, diese bietet aber nicht den Bedienkomfort und Funktionsumfang der *Film- und Audio Tankstelle* und vereint auch nicht alle Konsolenplattformen unter einem Dach. ■

TEST
ZONELINK KONSOLEN EDITION

Typ:	PC-Software
Hersteller:	Xpand21 GbR
Web:	www.zonelink.de
Preis:	Ca. € 19,-
Preis-Leistung:	Gut

- Enormer Funktionsumfang
- Kinderleichte Bedienung
- Zieldatei-Größe wird nicht angezeigt
- Für DS und GBA ist Zusatzhard-/-software nötig

WERTUNG ★★★☆☆

Die Umwandlungssoftware für Audio- und Videodaten erfreut vorwiegend Multi-Konsoleros. Auf den Nintendo-Plattformen ist ihr Nutzen etwas eingeschränkt.

Guitar-Hero-Tasche

Ihr trefft euch regelmäßig zu gemeinsamen *Guitar Hero*-Jam-Sessions bei Kumpels? Dann ist diese Gigbag ein fast schon unverzichtbares Utensil. Fortan gibt es keinen Grund mehr, die Gitarre zu zerlegen, denn die Tasche bietet ein gepolstertes, großes Hauptfach für eure Klampfe, ein zusätzliches Fach für Spiel, Wii-Fernbedienung, Batterien etc., Tragegriffe und sogar einen Umhängegurt. Das Nylongewebe ist stabil und schmutzabweisend, auch die Reißverschlüsse machen einen stabilen Eindruck. Dank auffälligem *Guitar Hero*-Logo wissen eure Mitmenschen sofort: Hier ist ein Rocker auf Tour! ■

TEST
GUITAR-HERO-TASCHE

Typ:	Aufbewahrung/Transport
Hersteller:	Red Octane/Activision
Web:	www.activison.de
Preis:	Ca. € 19,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- Hoher Stylefaktor
- Ordentliche Verarbeitung
- Zusatzfach für Spiel und Zubehör
- Könnte einen Hauch günstiger sein

WERTUNG ★★★★☆

Die Tasche macht nicht nur unterwegs, sondern auch zu Hause im Zockzimmer eine gute Figur. Echte Guitar Heroes schlagen zu!

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO WII				
Classic Controller	Controller	Nintendo	€ 20,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★★★☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Mad Catz	€ 25,-	★★★★½
Wii Skinz	Zubehör	Mad Catz	€ 10,-	★★★★½
Ladestation	Zubehör	Bigben	€ 20,-	★★★★★
Remote Cover	Zubehör	Brooklyn	€ 10,-	★★★☆☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 25,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 20,-	★★★½☆
WiiStand	Zubehör	Bigben	€ 17,-	★★★★☆
Wireless Sensor Bar	Zubehör	Hama	€ 15,-	★★★★☆
Wii Dual Charger	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★★
Nyko Charge Station	Zubehör	Nyko	€ 25,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
GAMECUBE				
MicroCON Wireless	Controller	Mad Catz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
NINTENDO DS				
Crystal Pack	Zubehör	Logic3	€ 15,-	★★★★☆
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★☆☆
Action Replay DS	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★☆
DS Lite Carrying Case	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
DS-Headset	Zubehör	Logic3	€ 10,-	★★★☆☆
DS Lite Reiseset	Zubehör	Madrics	€ 25,-	★★★★☆

Wii will entertain you!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!

- 14 % Preisvorteil!
- Gratis-Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Extra zusätzlich: exklusive DVD mit jeder Ausgabe!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

Harvest Moon: Magical Melody (Wii)
In *Harvest Moon: Magical Melody* bewirtschaftet ihr einen Hof, produziert Getreide, Milch, Eier und Wolle, verdient Geld damit und erweckt die Erntegöttin zu neuem Leben. Und nach der Arbeit könnt ihr auf ländlichen Festen oder in Minispielen mit bis zu drei Freunden ausspannen. So natürlich war der Weg zurück zur Natur noch nie.
Prämien-Nr.: 003408

MySims (Wii)
Erkunde mit *MySims* eine komplett neue Welt – eine Welt, die du gestalten kannst! Ziehe in eine Stadt, die in letzter Zeit einige Probleme hatte. Mit ein wenig Kreativität und ein bisschen Hilfe der anderen Bürger kannst du diesen Ort jedoch aufblühen lassen. Finde heraus, was die Bewohner brauchen, und hilf ihnen, das Leben zu genießen.
Prämien-Nr.: 003306

NfS ProStreet (Wii)
Mit *Need for Speed ProStreet* tauchst du tief in die Streetracing-Szene ein und begibst dich an die spannendsten Schauplätze der Welt. Dein Ziel ist es, das ultimativ getunte Wettbewerbsauto zu bauen, mit ihm an packenden Showdowns teilzunehmen und deinen Ruf gegen die besten Streetracer auf die Probe zu stellen.
Prämien-Nr.: 003307

50-EURO-Gutschein für sqoops
Der Einkaufsgutschein von sqoops hat einen Wert von satten 50 Euro und kann für alle Artikel im sqoops-Shop, den ihr im Internet unter www.sqoops.de findet, eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. So bekommt ihr auch genau das, was ihr wollt! Viel Spaß beim Shoppen!
Prämien-Nr.: 003338

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von

N-ZONE

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 54,70/12 Ausg.; Ausland: € 66,70/12 Ausg.; Österreich: € 62,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | **Prämien-Nr.**

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

PN PR 44

❒ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

LESERBRIEFE

» Ich weiß, wann das Lenkrad in Mario Kart Wii golden wird! «

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Diesen Monat erreichte uns eine bunte Mischung an Leserpost. Sei es Fanpost an Waluigi, Genesungswünsche für einen Foren-User oder die Antwort auf ein Mario-Kart-Mysterium – es ist für jeden etwas dabei!

Leserzitate

Die N-Zone ist wirklich perfekt; es gibt eigentlich nichts zu meckern. Das Einzige, was ich mir wünschen würde, wären mehr Komplettlösungen.
ALEXANDER

Ich wünsche mir ein F-Zero für die Wii mit einer Steuerung wie von Mario Kart!
SASCHA

Am meisten aber gefällt mir der monatliche Highscore-Wettbewerb, bei dem sich die Leser unter Beweis stellen können.
MICHAEL

So wie ich das sehe, muss Nintendo spätestens 2010 eine Wii mit HD-Grafik bringen. Alles andere wäre nicht zeitgemäß!
HENDRIK

Das größte Problem der Wii ist, dass die Leute sehr viel von der Steuerung erwarten. Mehr, als die Konsole technisch kann.
ANDREAS LESCHE

GUTE BESSERUNG, KAIGO!

Folgendes Gespräch erreichte uns per Organizer-Mail auf www.n-zone.de!

NintendoFanatic123: Manche User kennen ihn als sympathischen User, andere als nervigen, aber trotzdem netten Spammer. Weißt du, wen ich meine?
DarkDemon13: Saftkanne? Oder wen meinst du?
Ich meine KaigoDerZweite! Und weißt du, warum wir den Brief hier jetzt schreiben?
Ist er tot!?
Nein! Aber er vielleicht ist er um Haaresbreite dran „vorbeigeschlittert". Verstehst du, was ich meine?
Ach so! Den Autounfall! Oh, wie konnte ich den nur vergessen!
Das frage ich mich auch! Denkst du, unser Brief könnte seine Erinnerungslücken füllen?
Bestimmt! Ich wünsche ihm jedenfalls gute Besserung :)
Oh ja! Das wünsche ich ihm auch! Aber wer will denn da noch gute Besserung wünschen?
Coookie, Roy03, Nintendofuzzy, Saftkanne, Krunkalunga, sQuIrReL, Yoshi92, Matetz, Cooli11, Morphium24, tuitz, Homerman, eBi14 und die ganze videogameszone.de-Community: GUTE BESSERUNG, KAIGO!!!
Wow! Danke für eure Unterstützung!

GEDANKEN ZUM „KONSOLENKRIEG"

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Schreit der Leserbrief „Der Konsolenkrieg tobt" nach einer Rechtfertigung? NEIN! Warum reizt es mich trotzdem, auf diesen Leserbrief zu antworten? Er hat mich zum Nachdenken angeregt. Ich fand den Leserbrief von David P. (Ausgabe 5/08) sehr interessant. Er schreibt darüber, dass es gewisse Spiele, wie z. B. *GTA 4* nie für die Wii geben wird. Damit hat er vollkommen Recht und das ist auch gut so. Denn jede Konsole ist verschieden. Was haben wir von drei Konsolen, die alle dasselbe draufhaben, aber nur optisch unterschiedlich sind? NIX! Ich besitze meine Wii seit knapp einem Jahr und bin sehr zufrieden damit. Ich habe Spaß beim Spielen und das ist der Grund, warum man eine Konsole besitzt. Da ist es auch egal, wenn Nintendo nicht mit der Grafik von einer PS3 oder Xbox 360 mithalten kann.
Mit freundlichen Grüßen
ALEXA B.

FANPOST FÜR WALUIGI

Hi N-ZONE-Redaktion.
Ihr berichtetet in der Ausgabe 05/08 beim Nintendo-Helden-Karriere-Check, dass Waluigi von niemandem so richtig gemocht wird. Schon als ich das gelesen habe, musste ich lange nachdenken, warum das so sein soll. Doch bin auf keine Antwort gestoßen. Denn ich finde Waluigi sehr gut. Ich finde es sogar schade, dass er nie eine richtige Rolle hatte. Es wäre doch mal eine Riesenfreude, wenn ein Spiel mit Waluigi als Hauptrolle kommt. Ich denke da an so eine schöne Sache wie das Spiel *Mario & Luigi – Partners in Time*, nur eben mit Wario und Waluigi! Ich habe ihn übrigens noch in einem reinen *Mario*-Spiel entdeckt. Die Rede ist von *Paper Mario und die Legende vom Äonentor*. Durch geschicktes Kombinieren der beiden Outfit-Orden trägt man das Waluigi-Outfit, was übrigens mein Lieblings-Outfit in dem Game ist! Also gebt Waluigi eine Chance, denn er hat viel Potenzial. Er ist ja so wie Luigi immer im Schatten seines Bruders, nur leider hat er den Sprung noch nicht geschafft.
Liebe Grüße, ein treuer N-ZONE-Leser und großer Nintendo-Fan.

DAVID H.

DAS GOLDENE LENKRAD

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich habe mir sofort zum Releasetag *Mario Kart* für Wii geholt und bin gleich die ersten Online-Rennen gefahren. Ich nutze den Cube-Controller, da ich einfach die meiste Erfahrung damit habe. Bei den Rennen sind aber auch viele User mit der Bewegungssteuerung unterwegs – das wird ja durch das Lenkradsymbol neben dem Namen angezeigt. Ab und zu waren da auch Leute, deren Lenkradsymbol golden war! Das hat mich sehr gewundert und ich habe eine ganze Weile suchen müssen, doch nun weiß ich, wann das Lenkrad in *Mario Kart* golden wird! Das passiert, wenn man mehr als 90 % aller Rennen mit dem Wii-Lenkrad fährt. Ratet mal, was ich gemacht habe! Genau: Ich bin auf das Wii Wheel umgestiegen. Nur doof, dass ich schon viel mit dem Cube-Pad gefahren bin. Aber ich denke mal, eure Leser finden das auch spannend. Vielleicht druckt ihr die Mail ja ab!
Freundliche Grüße,

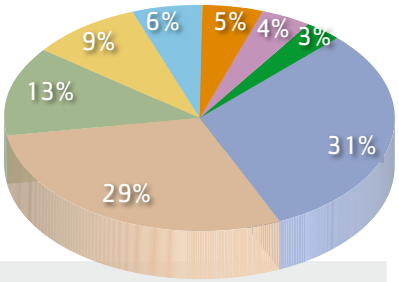
JIM KOMET

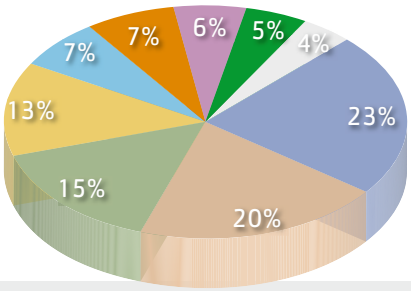
Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

Welcher Wii-Kanal ist euch der liebste?

- Der Shopping-Kanal
- Der Foto-Kanal
- Der Internet-Kanal
- Der Wetter-Kanal
- Der Mii-Kanal
- Der Nachrichten-Kanal
- Der Meinungs-Kanal
- Der Mii-Wettbewerbskanal



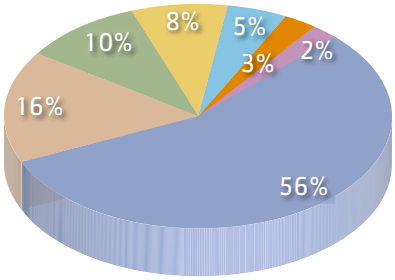


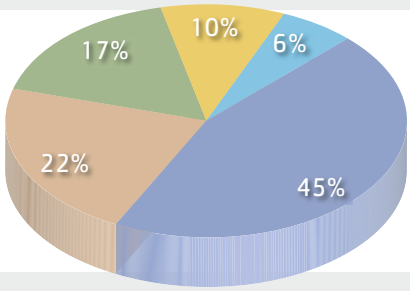
Welchen Wii-Kanal findet ihr am schlechtesten?

- Den Meinungs-Kanal
- Weiß nicht
- Den Mii-Wettbewerbskanal
- Den Mii-Kanal
- Den Foto-Kanal
- Den Wetter-Kanal
- Den Nachrichten-Kanal
- Den Shopping-Kanal
- Den Internet-Kanal

Welchen Wii-Kanal wünscht ihr euch am meisten?

- Einen Wii-Demo-Kanal
- Einen Chat-Kanal
- Einen komfortablen Multimedia-Kanal für Musik und Videos aller Art
- Einen Kanal mit dem Fernsehprogramm
- Weiß nicht / habe keine Wii
- Den „Everybodys Nintendo"-Kanal, über den man DS-Demos bekommt
- Einen anderen Kanal



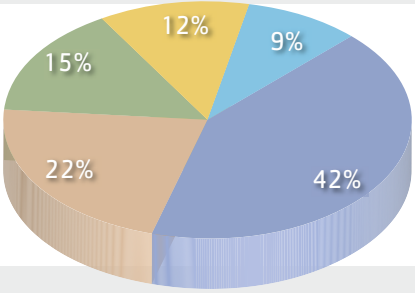


Der Wii-Freeloader ist erschienen. Greift ihr zu?

- Nein, brauche ich nicht
- Nein, da nicht klar ist, dass er garantiert funktioniert
- Weiß nicht
- Ja, auf jeden Fall
- Ja, auch wenn ich Probleme nach Wii-Updates befürchte

Die Xbox 360 ist ab jetzt schon ab 199 Euro erhältlich. Was sollte angesichts dessen die Wii-Konsole kosten?

- 199 Euro wären fair
- 249 Euro, wie bisher
- 169 Euro sind perfekt
- 149 Euro sind angemessen
- Sie sollte weniger als 149 Euro kosten!



Im N-ZONE-Forum auf www.videogameszone.de findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit der Redaktion diskutieren.

Ab dem 11. April gab es auf www.n-zone.de nur noch ein großes Thema: Mario Kart Wii! Das heiß ersehnte Rennspiel sorgte für verschiedenste Meinungen. Besonders der Online-Modus ist spannend, schließlich konnten wir endlich gegen unsere Leser zocken. Da mussten wir natürlich nachhaken und fragten euch: Was ist eure Meinung zu Mario Kart Wii online?

stonerider
Bisher bin ich recht zufrieden. Die Online-Rennen machen Spaß, vor allem, weil man ab und an stärkere Spieler als Gegner hat. Bisher sind mir noch keine Mängel aufgefallen wie zum Beispiel Lags oder Cheater. Was jedoch sehr interessant ist: die Spieler, die ohne Wii Wheel antreten, haben es leichter! Das beweist zumindest bei mir die Punktetabelle. Am wichtigsten ist jedoch, das es bei mir noch keine Verbindungsabbrüche gab, so wie es bei Mario Kart DS der Fall war. Zum Mario Kart-Kanal kann ich nichts groß sagen. Geistdaten von anderen Zockern zu laden ist zwar schon ganz schön, aber da ich lieber die „richtige" Online-Rennvariante vorziehe, nutze ich diesen Modus eher selten.

makorus
Also ich bin mit dem Online Modus zu 100% zufrieden! Die Funktionen sind einfach super! Dass man sich zum Beispiel bei Freunden ins Rennen mit einklinken kann, finde ich eine tolle Sache! Auch die Punkte, die man für jedes Rennen bekommt oder eben verliert, werden gerecht verteilt und sind eine tolle Möglichkeit, sich mit anderen zu messen. Was mir persönlich auch viel Spaß gemacht hat, und was ich auch für eins der besten Features halte, sind die Ranglisten im Zeitfahren. Diese werden immer blitzschnell aktualisiert und man kann, wie ich es regelmäßig tue, mit seinen Freunden um die Bestzeiten wetteifern. Auch hat man überhaupt keine Ruckler (nach meiner Erfahrung), was ein problemloses und spaßiges Fahren ermöglicht. Mir gefällt auch super, was man mit seinen Freunden machen kann, wie zum Beispiel die Wettkämpfe und die Grands Prix', die sowohl gegeneinander, als auch im Team bestritten werden können. Für mich hat Nintendo hier (ausnahmsweise) einen perfekten und den für mich auch besten Online-Modus geschaffen, der zurzeit auf der Wii zu finden ist (Auch wenn ich ihn lieber in Brawl gesehen hätte, weil ich eigentlich kein MK-Fan bin). Wirklich vorbildlich, Daumen hoch!

Mazzle5
Mario Kart Wii ist das, was ich mir vorgestellt habe. Ich hatte zwar erst Angst, dass alles durch die Stunts und Motorräder verhunzt wird, jedoch war dies völlig unbegründet und ich bin voll zufrieden damit. Es gibt so viele Charaktere wie noch nie und je nach Gewicht hat jeder eine bestimmte Anzahl an Fahrzeugen. Da hat BigN sich was Tolles einfallen lassen. Technisch gesehen ist Mario Kart Wii zwar nicht das Maß aller Dinge, jedoch ist es ein Rennspiel, und da achtet man nicht so sehr auf Kleinigkeiten. Doch am allerbesten finde ich die neuen abgefahrenen Strecken und den Online-Modus samt Mario Kart Kanal. Göttlich! Von mir gibt´s ein klares ,'Let´s-a-go!!!''

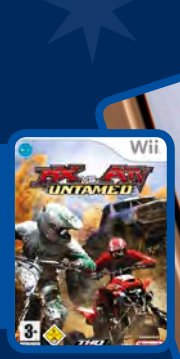
Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach mal nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu. Am 30. Mai 2008 stehen wir euch zwischen 16 und 17 Uhr zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und registriert euch für unsere Community.

WiiWheel-Wettbewerb

In der letzten Ausgabe suchten wir die ProMii-Version eines *Super Smash Bros. Brawl*-Kämpfers. Unter den Einsendungen überzeugte uns ein Kirby-Mii von Linda Kuhn aus Leonberg am meisten. Herzlichen Glückwunsch!

Diesen Monat macht der ProMii-Wettbewerb eine Pause und wir suchen nach dem kreativsten Eigenbau-Wii-Wheel! Bastelt euch ein WiiWheel, egal ob funktionell, wunderschön oder total ulkig. Macht ein Foto davon und schickt es mitsamt eurem Namen und eurer Adresse an redaktion@n-zone.de! Das kreativste Wii Wheel gewinnt!



Einsendeschluss: 18. Mai 2008

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
MX vs. ATV Untamed (Wii)

GENIALE IDEE Linda zauberte diesen tollen Kirby im Mii-Kanal! BILD: PRIVAT

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch seit Jahren schon dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen?
Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief an

Computec Media AG,
N-ZONE,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

MP3s OHNE EINSCHRÄNKUNG? LEGAL?
GIBT'S DAS?
nowdio
FÜR ALLE MIT OHREN.
MUSIKDOWNLOAD: • TOP-320K-QUALITÄT • MP3 ONLY • KEIN DRM
• VOLL KOMPATIBEL • SICHERUNG GEGEN DATENVERLUST
WWW.NOWDIO.DE

Ihr möchtet eure Webseite vorstellen, veranstaltet ein Fantreffen oder wollt anderen Nintendo-Fans etwas Cooles zeigen? Dann her mit euren Mails! Schreibt an spielerforum@n-zone.de!

Fix wie nix: NintendoWiiX

Wir stellen Fanseiten vor. Diesmal: www.NintendoWiiX.NET

AUTOR: MARIAN WEHMEIER

Die Welt wurde in sieben Tagen erschaffen. Sieben fleißige Köpfe schaffen jeden Tag die Welt – die Welt rund um Nintendos Wii. Seit acht Jahren (damals GameCubeX) nähren wir nunmehr unsere nach Wissen dürstende Leserschaft mit aktuellen News und fundierten Berichten. Trotz zeitraubender Seuchen – Abitur, Studium, etc. – pilgern wir zu Messen (z.B. Games Convention), um neuste Trends aufzugreifen, pflegen Diskussionsrunden mit unseren Besuchern (WiiX.talk) und kommen sogar auf eure Geburtstagsfeier, wenn ihr uns nett genug fragt. Wenn wir mal nicht gerade aus Torten springen, geben wir in Form von Reviews Aufschluss darüber, bei welchen Games eure paar Groschen gut investiert sind. Kaufempfehlung, Warnhinweis oder Entsorgungsbefehl? Wir erklären mit solch einer Schonungslosigkeit, welche Spiele brauchbar sind, dass selbst so mancher Publisher bereits sein eigenes Erzeugnis nicht mehr zocken wollte. Aber damit kommen wir klar! Wir hören auch immer wieder gerne die kuriosen Reaktionen auf unseren Namen: „Ich möchte Sie noch darauf aufmerksam machen, dass der Name Ihres Portals nicht nur bei uns intern für einige Belustigung gesorgt hat." Gern geschehen! Und reichen unsere Kompetenzen mal nicht aus, könnt ihr euch in unserem neuen Forum mit anderen Fans und Fanatikern austauschen – über Games, aber auch über Filme und Musik, Gott und die Welt rund um Nintendos Wii.

Und weil wir die N-ZONE so sehr lieben, veranstalten wir diesen Monat gemeinsam ein *Mario Kart Wii*-Online-Turnier. Alles Weitere lest ihr im Extrakasten – Kollegen, los geht's! ■

Kämpft um Ruhm und Ehre!

Diesen Monat haben wir gleich zwei heiße Aktionen für euch: Die erste Ankündigung betrifft den N-ZONE-Highscore-Wettbewerb. Aufgrund der extrem hohen Beteiligung beim letzten „Special-Contest" haben wir beschlossen, euch noch mehr Wahlfreiheit zu lassen. Ab sofort geben wir euch nicht mehr vor, bei welchen Spielen ihr Highscores aufstellen müsst, sondern ihr müsst uns mit etwas Coolem überraschen! Damit ihr in etwa wisst, in welche Richtung es geht, zeigen wir euch auf der rechten Seite drei Beispiele. Ob Profi-Gamer oder kreativer Kopf: Jetzt hat jeder eine Chance, bei uns eines von drei Sega-Games abzuräumen, denn pro Ausgabe verlosen wir auch weiterhin drei Spiele nach Wahl. Außerdem veranstalten wir zusammen mit den Jungs von NintendoWiiX ein großes *Mario Kart Wii*-Online-Turnier. Damit ihr auch gleich wisst, mit wem ihr es zu tun habt, stellen wir die Fanseite auf dieser Seite vor. Hurra!

CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

Macht mit beim großen Leserturnier!

Die Leser von NintendoWiiX.net gegen die N-ZONE-Community: Wer hat im Kart die Nase vorn?

19. MAI 2008: Die Qualifikation beginnt: Die 12 besten Fahrer von NintendoWiiX qualifizieren sich auf www.nintendowiix.net, die 12 besten Fahrer von N-ZONE qualifizieren sich auf www.n-zone.de (Wii-Forum, „Der große Turnier-Thread"). Gleiche Chancen für alle! Regeln zum Ablauf findet ihr dort.

23. MAI 2008: Die Endrunde beginnt: Die jeweils besten zwei Leser von NintendoWiiX und N-ZONE treten im Zufallsverfahren gegeneinander an.

26. MAI 2008: Das große Finale: NintendoWiiX versus N-ZONE. Möge der Beste gewinnen!

powered by SEGA®

Der kreative Highscore-Wettbewerb

Regeländerung: Ab sofort zählen Kreativität und gewiefte Ideen, wenn ihr im N-ZONE-Highscore-Wettbewerb ganz vorn dabei sein wollt. Zur Einstimmung haben wir drei besonders einfallsreiche Beispiele aufgelistet – gewonnen hat nach dem Urteil der Jury unser Leser Daniel Viebrock. Herzlichen Glückwunsch!

Stefan Mahrla schreibt: Ich habe mir für den Special-Contest ein „Christoph Kraus"-Mii gebastelt und dann den Titel „Striker Of The Day" bei *Mario Strikers Charged Football* geholt mit genau 2.222 Punkten.
Die Jury meint: Respekt für die Leistung in der Wi-Fi Connection, allerdings gibt es Minuspunkte für das Geschleime! :-P

Daniel Viebrock schreibt: In *Bowling* habe ich das Spielerniveau 2213 erreicht. Höher geht es nicht. Bin der Erste gewesen, der es weltweit geschafft hat und mittlerweile gibt es höchstens ne Handvoll davon.
Die Jury meint: Wir wussten schon immer, dass N-ZONE-Leser die Besten sind. Gratulation zum ersten Platz im Kreativ-Contest!

Adrian Schwenkschuster schreibt: Wenn ihr in *Zelda* die Gesamtzahl der gefangenen Fische mit der Länge der Dunstforelle, die ihr mit 13 multipliziert, und der Länge des Hyliahechts, den ihr mit 2 multipliziert, addiert, kommt die Zahl 2002 heraus. In diesem Jahr erschien der geliebte Cube!
Die Jury meint: Mathe 1 minus, ne?

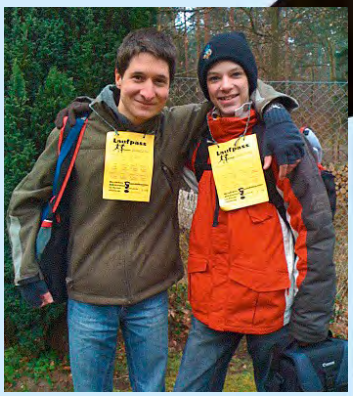
ZU GEWINNEN

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden SEGA-Games aussuchen:

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis zum **16. Mai** eine Mail an spielerforum@n-zone.de !

3... 2... 1... deins!

Anfang April nahm Christoph an einem Sponsorenlauf der Pfadfindergruppe Royal Rangers teil und „errannte" 36,7 km. Und für jeden Kilometer spendete Computec Media 5 Euro, das machte also 180 Euro. Aber weil eine glatte Summe viel besser klingt, haben wir der Beitrag auf sagenhafte 200 Euro erhöht! Ob Zelte, Schlafsäcke oder Camp-Inventar: Das Geld ist in guten Händen! Diesen Monat versteigern wir vier streng limitierte Nintendo-Fan-Shirts in den Größen S, M und XL. Der Erlös kommt ebenfalls den Pfadfindern zugute. Wenn ihr eines der Shirts haben wollt, nehmt an unserer Online-Auktion auf www.n-zone.de teil – folgt dazu einfach dem Button auf der Startseite! ■



Der Nintendo-Helden-Karriere-Check

Noch mehr Analysen: Wie erfolgreich waren und sind unsere Nintendo-Stars?

Samus Aran

DIE ACHTZIGER:
Schwierig, schwieriger, *Metroid*: Was das NES-Original an Reaktionsschnelle und Fingerfertigkeit voraussetzte, ist für heutige Verhältnisse unfassbar. Wer den relativ niedrigen Anspruch aktueller Spiele gewohnt ist, für den mutet *Metroid* wie ein Eierlauf mit verbundenen Augen und verknoteten Hosenbeinen an. Zwar gab es schon damals erweiterbare Energie-Container und Extra-Missiles, allerdings war die Suche nach all diesen Upgrades mit höchst riskanten Geschicklichkeitsabschnitten verbunden. Im ersten Abenteuer von Samus Aran entdeckten Wissenschaftler auf SR388 eine unbekannte Lebensform, die parasitäre Eigenschaften besaß. Weltraumpiraten entführten die sogenannten Metroids, um sie in ihrer Heimat Zebes zu züchten. Samus sollte die Piraten stoppen und die Metroids sichern. Grafik und Soundtrack waren auf üblichem NES-Niveau, aber die Atmosphäre suchte ihresgleichen. Das Rennen um die Gunst der Spieler gewann Samus ebenfalls vor Pit: Die hohen Absätze waren wohl nicht zuletzt der Grund dafür, warum die *Metroid*-Serie bis heute fortgesetzt wird, *Kid Icarus* aber nicht. ★★★★★

DIE NEUNZIGER:
Nach dem furiosen Start der *Metroid*-Serie gaben die Entwickler in den Neunzigern noch mal ordentlich Vollgas: In *Metroid II: Return of Samus* wurde Samus Aran auf den Planeten SR388 geschickt, um dort eine Säuberungsaktion durchzuführen und alle Metroids zu besiegen. Alle – bis auf eines! Eine kleine Metroid-Larve hielt Samus für ihre Mutter und wurde deshalb von ihr verschont. *Super Metroid* knüpfte an die Story des Game-Boy-*Metroid*-Debüts an: Beim finalen Kampf gegen Mother Brain rettete die Metroid-Larve Samus in einer selbstlosen Aktion das Leben. Ganz klar, die Serie war damit auf ihrem absoluten Höhepunkt angekommen! Die Retro Studios waren zu dieser Zeit noch nicht gegründet – entwickelt wurde *Super Metroid* von den *Fire Emblem*- und *Advance Wars*-Schöpfern Intelligent Systems. *Galactic Pinball*, ein Flipper für den gefloppten Virtual Boy, enthielt ein Jahr später sogar einen Tisch, der im Hintergrund Samus' Raumschiff zeigte. Auch in *Super Smash Bros.* auf dem Nintendo 64 ist Samus als Kämpferin anwählbar – ansonsten war dies der einzige Gastauftritt von Samus auf der 64-Bit-Konsole. Deshalb flaute der Hype Ende der Neunziger leider spürbar ab – es gab schließlich keine neuen *Metroid*-Spiele mehr. ★★★★★

DIE GEGENWART UND DIE ZUKUNFT:
Nach einer mehr als sechsjährigen Wartepause ließ Nintendo seine Weltraum-Amazone am 21. März 2003 wiederauferstehen. *Metroid Prime* hievte Samus erfolgreich in die dritte Dimension – ein Kunstwerk, an dem Serien wie *MegaMan*, *Probotector*/*Contra* und *Castlevania* in den Neunzigern scheiterten. Nintendo arbeitete sehr eng mit den Retro Studios zusammen, um das Beste aus dem beinahe vergessenen Franchise herauszuholen. Die Mühe lohnte sich: Gameplay, Steuerung, Grafik, Sound, einfach ALLES in *Metroid Prime* schlug die Erwartungen der Spieler um Längen. Das neu gegründete Studio landete damit auf Anhieb einen Superhit! Zwei Nachfolger auf GameCube und Wii, ein DS-Shooter, zwei klassische Game-Boy-Action-Kracher, ein Flipper und Samus' Gastrolle in *Super Smash Bros. Brawl* verdeutlichen: Diese Frau hat noch eine große Zukunft vor sich! Ob Nintendo auch andere totgeglaubte Franchise aus dem Archiv buddelt („Hallo Pit!")? ★★★★★

Kid Icarus

DIE ACHTZIGER UND NEUNZIGER:
Böse Zungen behaupten, dass *Kid Icarus* nichts anderes als eine leicht modifizierte Version des NES-Klassikers *Metroid* ist. Beide Spiele sind in etwa zeitgleich erschienen – *Kid Icarus* am 19. November 1986 in Japan, *Metroid* am 6. August – und basieren auf einem sehr ähnlichen Gameplay: Man springt durch vertikal oder horizontal scrollende Levels, schießt mit Pfeilen oder dem Power-Beam auf die Gegner und kämpft sich zum Level-Ausgang. Klingt eintönig? Nee, ganz und gar nicht! *Kid Icarus* bestach seinerzeit durch einen sehr knackigen Schwierigkeitsgrad, eine Speicherfunktion (zumindest in der japanischen Disk-System-Version, bei uns gab es nur Passwörter) und Unsummen an Upgrades für Pits Ausrüstung. In *Tetris* hatte der Himmelsbote sogar einen Gastauftritt: Schaffte man es, in Level 9 des B-Spielmodus die Blockstufe 5 abzubauen, zupfte Pit am Ende die Harfe. Pits Karriere stand zwar erst am Anfang, aber er war unter den Nintendo-Fans in aller Munde. Weitere Gastauftritte, unter anderem in *F-1 Race* für den Game Boy, und eine tragende Rolle in der TV-Trickserie *Captain N: The Game Master* (ausgestrahlt ab 9. September 1989) ließen hoffen, *Kid Icarus* gehöre zu einer festen Größe bei Nintendo! Als sich dann lediglich ein Game-Boy-Nachfolger blicken ließ, der nicht mal in Japan erschien, machte sich bei den Fans jedoch rasch Ernüchterung breit. Der Hype war deutlich abgeklungen. ★★★☆☆

DIE GEGENWART UND DIE ZUKUNFT:
Nintendo nutzte vor zwei Jahren die Gerüchte um einen etwaigen *Kid Icarus*-Nachfolger sehr geschickt und ließ Pit in *Super Smash Bros. Brawl* antreten. Für uns ist das ein klarer Beweis, dass Nintendo den Charakter am Leben erhalten möchte, denn mit diesem Gastauftritt ruft man Pit wieder in die Köpfe der Fans zurück. Ob wir irgendwann wieder mit einem neuen Teil rechnen dürfen, ist somit gar nicht mal so abwegig. Die Flugsimulations-Experten von Factor 5 kündigten jüngst sogar an, an einem Wii-Projekt zu arbeiten. Ob Nintendo den *Rogue Squadron*-Entwicklern *Kid Icarus* an die Hand gaben? Wir sagen Pit ein glorreiches Comeback voraus und schlagen aufgrund der Vorfreude einen Karriere-Punkt obendrauf. ★★★★☆

Toadette

DIE GEGENWART:
Die Pilz-Pummelfee ist eine echte Newcomerin im Nintendo-Universum: Erst im Herbst 2003 mischte sie sich als Toads Begleiterin unter die Fahrer von *Mario Kart: Double Dash!!*. Von ihrem Charakterdesign mag man halten, was man möchte, aber Toadette ist mittlerweile zu einem Dauergast in Nintendo-Spielen avanciert. Aus der *Mario Party*-Serie ist sie (allerdings nur als charakterlose Spielfigur) nicht mehr wegzudenken, auch in *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* und dem in Europa gefloppten *Mario Superstar Baseball* tauchte sie als Protagonistin auf. Die Tatsache, dass Toadette in *Super Smash Bros. Brawl* nicht dabei ist, spricht aber Bände: Sie war und ist einfach ein C-Promi! Ob sie es jemals aus diesem Karriere-Tal schafft? ★☆☆☆☆

DIE ZUKUNFT:
Was haben Verona Pooth, *Hausmeister Krause*-Blondchen Janine Kunze, Toadette und Gülcan gemeinsam? Sie sind alle häufig auf der Mattscheibe zu sehen, sprechen in einer sehr hohen Stimmlage und werden von niemandem so richtig ernst genommen! Könntet ihr euch Toadette als tiefgründige Persönlichkeit vorstellen? Nein? Dann geht es euch genauso wie uns. Wir meinen: Toadette wird immer ein Nintendo-Charakter bleiben, der immer und überall dabei ist, wo er nicht stört, der aber niemals Kultstatus erlangen wird. Ehe Toadette eine eigene Spieleserie spendiert bekommt, wird Waluigi der neue N-ZONE-Chef. Immerhin landete die rosafarbene Nintendo-Barbie bei „Ich bin (k)ein Nintendo-Star – Holt mich hier raus!“ auf dem dritten Rang. Ein Karrierebaustein? Nö! Oder kann sich noch jemand an die früheren RTL-Dschungelstars erinnern? ★☆☆☆☆

ZIELGERADE Diese Herren sind absolute Spezialisten, wenn es darum geht, auch die kleinsten Bugs in einem Spiel zu entdecken. BILD: KONAMI

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten das Team von Sumo Digital bei der Entwicklung der Neuauflage des 80er-Jahre-Klassikers von Konami.

Teil 1: Konzeption
Teil 2: Online-Multiplayer
Teil 3: Steuerung
Teil 4: Programmierung
Teil 5: Lokalisierung, PR/Marketing und Produktion

New International Track & Field

Entwicklertagebuch Teil 5 – Lokalisierung, PR/Marketing und Produktion

AUTOR: THOMAS EDER

Nachdem wir euch in den bisherigen vier Teilen des Entwicklertagebuchs von *New International Track & Field* alles über die Entwicklung des Spiels von der Konzeptionierung über die Steuerung bis hin zur Vertonung verraten haben, gewähren wir euch im letzten Teil der Reihe Einblicke in die abschließenden Prozesse der Spielentwicklung.

Die letzten Monate zählen mit zu den spannendsten und arbeitsintensivsten Phasen der Entwicklung. Vor allem wird das Spiel auf Herz und Nieren geprüft, damit sich im finalen Produkt keine Fehler einschleichen. Dafür muss das Spiel erst einmal zusammengestellt werden – bisher waren die Disziplinen nur einzeln spielbar. Noch fehlende Inhalte wie etwa Sounds oder Grafiken werden durch Platzhalter ersetzt, die qualitativ nicht so gut wie die im finalen Spiel sind, aber es immerhin ermöglichen, sich ein Gesamtbild von dem Titel zu verschaffen. In der Beta-Phase hingegen, die etwa einen Monat später auf die Alpha-Phase folgt, sind Grafiken und Sounds enthalten, die auch das finale Spiel bieten wird. Hier kommt dann eine Meute an Testern zum Einsatz – bei *New International Track & Field* sage und schreibe knapp 50 (!!!) –, die das Spiel intensiv ausprobieren und jeden Tag über Fehler und Bugs Bericht erstatten. Zudem werden in der Beta-Phase keine neuen Features mehr integriert, da diese wieder neue Bugs verursachen könnten und die Entwickler so in eine Art Teufelskreis aus Verbesserungen und neuen Fehlern geraten könnten. Oftmals, so verrieten

MARATHON In der Testphase des Spiels sind zahlreiche Tester damit beschäftigt, das Spiel auf Herz und Nieren zu prüfen. BILD: KONAMI

TEAMWORK Täglich werden lästige Bugs und Fehler in Meetings gemeinsam besprochen und im Anschluss natürlich auch verbessert. BILD: KONAMI

KRAFTAKT Früher Feierabend und freie Wochenenden sind während der Testphase eher selten. BILD: KONAMI

uns die Entwickler von Sumo Digital, ist dies ziemlich schade, da man beim Testen noch die eine oder andere Verbesserungsmöglichkeit findet oder eine gute Idee hat, die dann aber nicht mehr umgesetzt werden können, da die meist sehr knapp bemessenen Zeitpläne eingehalten werden müssen. Während dieser Zeit müssen die Verantwortlichen auch nahezu jederzeit verfügbar sein, um schnell Entscheidungen treffen zu können. Eine gute Arbeitsmoral ist hierbei von großer Bedeutung – dies bedeutet kurze Nächte, Wochenendarbeit und letztendlich leider nur sehr wenig Zeit für die Familie.

Aber damit ist es noch lange nicht getan: Interviews, Events und Blogs stehen zudem auf der Tagesordnung. Auch diese sind sehr wichtig, damit das Spiel von beispielsweise der Presse gesehen und auch gespielt werden kann. Diesen Zeitpunkt erwarten die Entwickler von Sumo Digital mit großer (An-)Spannung, da sie natürlich hoffen, dass das fertige Game gut ankommt. Ist dies der Fall, ist die Freude entsprechend groß, da eine Menge harter Arbeit investiert wurde.

Als Nächstes geht das fertige Spiel zu Nintendos Qualitätscheck, um unter strengen Kriterien geprüft zu werden. Um diese auch immer erfüllen zu können, arbeitet das englische Entwicklerstudio sehr eng mit Big N zusammen. Im Falle von New International Track & Field war dies besonders spannend, da auch von Nintendo-Angestellten Highscores aufgestellt wurden und so ein richtiger kleiner Wettbewerb zwischen Sumo Digital und Nintendo entstand. Hieran kann man super erkennen, dass das von den Entwicklern angestrebte Wettbewerbs-Feeling hervorragend funktioniert. Für die Entwickler war das ein sehr befriedigendes Gefühl, da ihre Mühen in Bezug darauf also nicht umsonst waren. Doch bis das Spiel im Handel erscheint, ist es noch ein weiter Weg: Als Nächstes muss das Spiel für die verschiedenen Märkte in Asien, Nordamerika und Europa lokalisiert – sprich die Sprache muss angepasst – werden. Erst dann kann das Spiel in Produktion gehen und schließlich in den Regalen der Händler aufschlagen.

Wie ihr seht, ist die Entwicklung eines Spiels nicht nur eine Menge Arbeit für die Entwickler, sondern auch für zahlreiche damit verbundene Aufgabenbereiche. Dazu zählen noch das für Werbung verantwortliche Marketing, die Pressearbeit und natürlich Nintendos Qualitätscheck oder externe Zulieferer für beispielsweise Sounds, Grafiken oder andere Features. Hier endet unsere Berichterstattung über die Entwicklung von *New International Track & Field*. Wir hoffen, euch interessante Eindrücke vermittelt zu haben, und möchten euch noch von den Entwicklern ausrichten, dass diese sich sehr auf eure eigenen Rekorde im Remake eines der besten Sportspiele der Videospielgeschichte freuen! ■

Lust auf einen Video-Abend?

Holerö, liebe N-ZONE-Leser! Hach, was waren das für Zeiten, als man Filme noch auf schwarzen Plastikbrettern kaufte und man sich mit Bandsalat herumärgern musste! Lange bevor es Blu-ray, DVD und komische Fuchtel-Controller gab, regierte die gute alte VHS-Kassette. Die Massentauglichkeit dieses Formats erkannte auch Nintendo und veröffentlichte Mitte bis Ende der Neunziger vier Videobänder mit Spielszenen aktueller NES-, Game-Boy-, Super-Nintendo- und Nintendo-64-Software. Die Kassetten waren teilweise als Beilage im Club-Nintendo-Magazin enthalten (so wie Welcome to the Jungle) oder frei im Fachhandel erhältlich (so wie die übrigen drei Videos). Wir nehmen euch heute auf eine kleine Zeitreise mit und verraten euch, was das Besondere an diesen Nintendo-Werbefilmchen war. Eines der Videos wurde sogar damals kostenlos an alle N-ZONE-Abonnenten ausgeliefert – lange bevor wir eine eigene DVD spendiert bekamen. Also, Leute, viel Spaß beim Abtauchen in die Welt der bewegten Bilder! Wer sich für die Videos interessiert, sollte übrigens einen Blick auf diese interessante Fan-Seite werfen: n64vhs-archiv.trommelklose.de/.

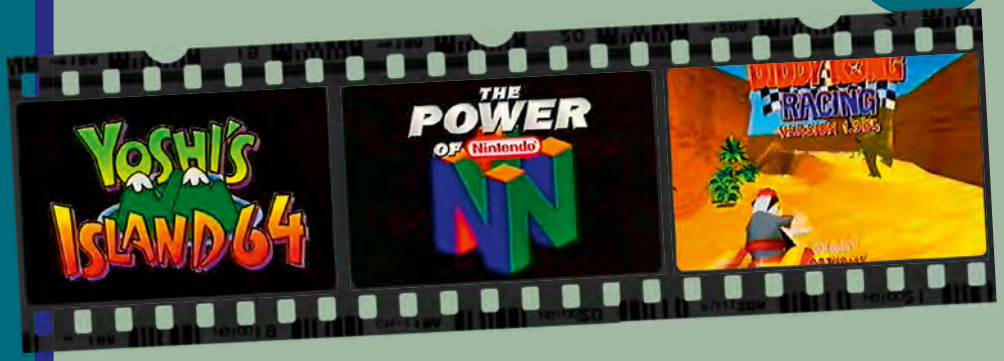
CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

Welcome to the Jungle

„Ist da ein NES-Spiel drin?" – diese Frage hat sich so ziemlich jeder gestellt, der 1995 im Kaufhaus das Club-Nintendo-Magazin entdeckte. In der dicken Plastikfolie verbarg sich nicht nur die aktuelle Ausgabe, sondern zusätzlich ein schwarzes Etwas, umhüllt von einer bunten Pappverpackung. Des Rätsels Lösung: Es war die VHS-Kassette mit dem Making-of zum SNES-Hit *Donkey Kong Country*! Ein ziemlich verrückter Typ stürmt darin in die Firmenzentrale von Nintendo of America, quatscht mit Entwicklern, Testspielern, Entwicklungs-Managern und ruft sogar die Programmierer von Rare an, um sich alles über das Spiel erzählen zu lassen. Der Beitrag dauert etwa 13 Minuten, ist mit deutschen Untertiteln versehen und extrem flott geschnitten. Kurios: In der deutschen Version des Videos fehlt eine kurze Szene, in der für Sekundenbruchteile ein geheimes Spiel im Büro der Tester zu sehen ist. Im Anschluss folgen relativ belanglose Werbefilmchen zum Super Game Boy (dem Zusatz-Adapter, mit dem man Game-Boy-Spiele auf dem Super Nintendo spielen kann) sowie Clips zu *Wario Land: Super Mario Land 3, Stunt Race FX, Die Schlümpfe, Secret of Mana, Super Metroid* und so weiter. Die VHS-Kassette war ausschließlich im Club-Nintendo-Magazin enthalten, nicht wie die folgenden Videos zum kostenlosen Abgreifen im Fachhandel vorgesehen. Der Beginn einer neuen Werbeform der Neunziger!

Nintendo 64 – The New Dimension of Fun

Der Countdown läuft: 8 … 16 … 32 … 64! „Das Nintendo 64 übertrifft all eure Erwartungen mit einer unglaublich realistischen 3D-Grafik und einem noch nie dagewesenen Spielgefühl und Spielerlebnis. Entdeckt mit dem Nintendo 64 neue Welten! Eine neue, aufregende Generation an Hard- und Software erwartet euch." – Was die Werbetreibenden von Nintendo in diesem einzigen Satz an Superlativen verpackten, war wirklich gigantisch. Der Griff in die Phrasen-Kiste war allerdings auch nötig, schließlich galt es, das Nintendo 64 auf seinen deutschen Markteintritt vorzubereiten. So wurden auf der VHS-Kassette die Starttitel *Super Mario 64, Wave Race 64* und *Pilot Wings 64* sehr ausführlich vorgestellt, im Fokus stand vor allem die damals innovative Steuerung mit dem N64-Analogstick. Was den Machern übrigens richtig gut gelang, war die sehr gute Inszenierung, die vor allem von der passenden Musikuntermalung und den schnellen Schnitten lebte. Es wurden sogar Beta-Spielszenen aus *Mario Kart R* (finaler Titel: *Mario Kart 64*), *Lylat Wars* und dem erst fünf Jahre später für GameCube erschienenen *Kirby Air Ride* gezeigt. Wie alle Nintendo-Werbevideos in der N64-Ära wurde auch diese Videokassette übrigens kostenlos in den Kaufhäusern verteilt. Wer sich ein Exemplar sichern wollte, musste allerdings schnell sein, denn die Auflage war rasch vergriffen. Die Spielzeit lag bei knapp einer halben Stunde. Im Gegensatz zum ersten Video „Welcome to the Jungle" war der Unterhaltungsfaktor aber deutlich geringer.

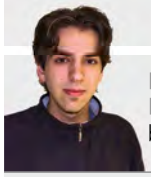


Wie viel 3-D hältst du aus?

Um das N64 mit starkem Rückenwind durch das wichtige Herbst- und Weihnachtsgeschäft zu lotsen, veröffentlichte Nintendo kurz nach dem Start ein zweites Werbe-Video, unter anderem mit kommentierten Spielszenen zu *Extreme-G, Mischief Makers, Mario Kart 64, Turok: Dinosaur Hunter, International Superstar Soccer 64, Wayne Gretzky's 3D Hockey* und *Lylat Wars*. Ganz besonders interessant ist der Anfang des Videos, in dem eine der raren Beta-Spielszenen aus *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* gezeigt wird. Die Präsentation der VHS-Kassette ist für heutige Verhältnisse reichlich trashig geraten: Während der gesamten Spielzeit unterhalten sich zwei Commander eines nicht sichtbaren Raumschiffs miteinander. O-Ton: „Captain, Captain, schauen Sie mal!" – „Was gibt's denn, Commander?" – „Ich bin mir nicht sicher, aber irgendetwas stimmt hier nicht. Es scheint sich um eine höher entwickelte Spezies zu handeln. Unglaublich, sie sind uns weit überlegen. Der Computer arbeitet auf Hochtouren. Jetzt kann ich es klar erkennen … Nintendo … Nintendo 64!" Diese ziemlich billige Art des verbalen Schlagabtauschs mag damals akzeptabel gewesen sein, heute wirkt das ganze Video nur noch unfreiwillig komisch. Auch die ständig hinterlegten Techno-Beats treffen heute nicht mehr jedermanns Geschmack. Die Spielzeit ist mit knapp 55 Minuten übrigens deutlich länger als die der letzten beiden Videos. Die Menge an Sprechertext ist dagegen verglichen mit den vorherigen Videos deutlich zurückgeschraubt.

Feel Everything

Diese VHS-Kassette ist die dritte, die während der Nintendo-64-Ära erschien, und gleichzeitig die letzte offiziell in Deutschland vertriebene. Das Werbevideo ist extrem beliebt, weil viele Leser es mit einem ganz besonderen Musikstück verbinden: „The Deep" von Mark Russell. Dieses genial-atmosphärische Lied hinterlegte die Spielszenen von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* und gilt in dieser ganz besonderen Konstellation als extrem stimmig. Weitere Spiele, die auf dem Video vorgestellt wurden: *F-Zero X, F-1 World Grand Prix, Cruis'n World* und weitere Titel. Im Gegensatz zu den übrigen Kassetten waren die Beiträge diesmal allerdings nicht kommentiert. Das Video ist recht unspektakulär, enthält aber zum Schluss noch ein ganz besonderes Schmankerl: bewegte Bilder aus einer frühen Beta-Version von *Conker's Bad Fur Day*, damals noch unter dem Titel „Twelve Tales: Conker 64" bekannt. Das Eichhörnchen war zu dieser Zeit noch quirlig, lustig, nett, eben ein dufte Typ – erst später entschieden sich die Entwickler von Rareware dazu, Conker zu einer Schnapsleiche zu machen, die nur Blödsinn im Kopf hat. Nach „Feel Everything" wurden von Nintendo keine weiteren Videokassetten mehr vertrieben. Das Medium war teuer, nahm im Handel viel Platz ein und ihr könnt euch vorstellen, dass viele Kunden sich die Kassette nur mitnahmen, um sie gleich wieder zu überspielen.



AKTUELLES

FELIX KOTHE berichtet.

C64 und Sega Master System

Retro-Fans bekommen Nachschub. Die Kultkonsole Commodore 64 (siehe Bild) und das Sega Master System bereichern seit einigen Wochen die Gefilde der Wii-internen Virtual Console – und mit ihnen natürlich auch die ersten Spieleklassiker. Für alle, die mit jenen beiden Plattformen nichts anzufangen wissen, betreiben wir kurzerhand ein wenig Geschichtsunterricht:
Der Commodore 64 ist ein äußerst beliebtes Spielegerät aus dem Jahre 1982. Mit etwa 17 Millionen verkauften Einheiten gilt der klobige Rechner sogar als der meistverkaufte Heimcomputer der Welt. In den 80ern erreichten Hype und Kult um den C64 (wie er auch liebevoll abgekürzt wird) ihren Höhepunkt. Das Gerät sieht im Grunde aus wie eine etwas kräftiger gebaute Tastatur, die über viele Schnittstellen und einen Disketten-Slot für die Spiele verfügt. Als Eingabegerät dienen üblicherweise ein Joystick und/oder eine Maus.

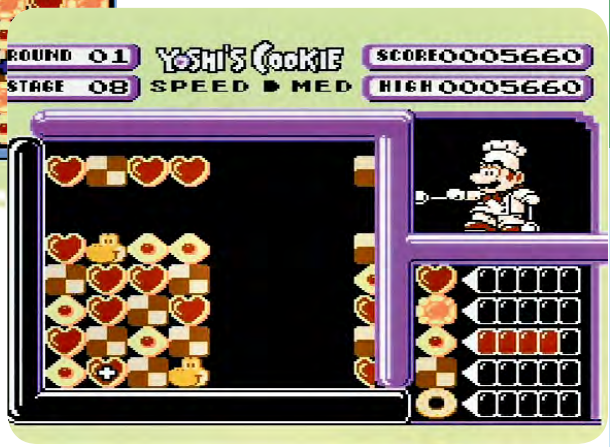
Das 1985 veröffentlichte Sega Master System orientiert sich im Gegensatz dazu schon eher an den üblichen Design-Standards einer Videospielkonsole. Das Gerät gehört genau wie das NES der dritten Konsolengeneration an und basierte ebenso wie der Konkurrent aus dem Hause Nintendo auf auswechselbaren Spielmodulen. Das Maskottchen des Systems war zu damaliger Zeit übrigens noch Alex Kidd.

NEWS-TICKER

PLATZPROBLEME? Erste Gerüchte um eine externe Festplatte, die Nintendo auf der diesjährigen E3 enthüllen könnte, machen im Internet die Runde.
Auf dem Datenträger sollen sich auch Wii-Ware- und Virtual-Console-Spiele speichern lassen.

DRACHENPOWER Der NES-Klassiker *Double Dragon* steht bereits in der Warteschlange der Virtual Console. Kampfsport-Fans müssen sich hoffentlich nur noch wenige Wochen gedulden.

LECKER Bei diesem köstlichen Pixel-Gebäck läuft einem glatt das Wasser im Mund zusammen. BILD: N-ZONE



UM DIE WETTE Auch einen Versus-Modus beinhaltet Yoshi's Cookie. BILD: N-ZONE

Yoshi's Cookie (NES, 1992)

Nimmersatt Yoshi zeigt jedem Bäcker, wo's langgeht.

Ratet mal, wer der zweitbeliebteste Nintendo-Charakter ist? Ein kleiner Tipp: Er ist grün, trägt einen Sattel auf dem Rücken und verputzt mit Vorliebe Koopas, Gumbas und anderes Gesindel. Laut unserer Umfrage auf www.videogameszone.de steht Yoshi in eurer Gunst fast so hoch wie Superklempner Mario. Lediglich ein paar Stimmen trennen das Jump&Run-Traumpaar voneinander. Kein Wunder bei der Karriere, die unser aller Lieblingsdino bereits hinter sich hat. Nachdem er in dem 1991 in Japan erschienenen *Super Mario World* die Herzen der Videospieler im Sturm eroberte, erhielt er ein Jahr später sein erstes eigenes Spiel: *Yoshi's Cookie*. Doch hierbei handelt es sich nicht um ein Jump & Run, sondern vielmehr um ein kniffliges Puzzlespiel. Auf einem *Tetris*-ähnlichen Spielbrett müsst ihr Kuchen, Kekse und anderes Gebäck so verschieben, dass jeweils immer mehrere gleiche Sorten von Leckereien nebeneinanderliegen. Dann verschwindet die entsprechende Reihe oder Spalte und ihr erhaltet Punkte. Liest sich recht simpel? Überwiegend ist es das auch. Das Spielprinzip weiß den einen oder anderen Puzzle-Fan sicherlich zu überzeugen, keine Frage. Doch flaut die Dauermotivation vor allem heute – mehr als 15 Jahre nach dem Ur-Release – recht schnell ab. Somit ist *Yoshi's Cookie* ein netter Zeitvertreib für wenig Geld, der sich altersbedingt mit den aktuellen Genregrößen *Sudoku* oder *Picross* nicht mehr messen kann. **(fk)**

RETRO-TEST

YOSHI'S COOKIE

Genre:	Puzzlespiel
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube ,Fernbedienung
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★★☆☆

Mega Turrican (Mega Drive, 1995)

Es ist mal wieder Turrican-Zeit!

Schießwütige Spielernaturen sind bereits in der vergangenen Ausgabe voll auf ihre Kosten gekommen. Und zwar mit *Super Turrican*, das wir mit vier Sternen und der „Spiel des Monats"-Auszeichnung angemessen huldigten. Das Sega-Pendant *Mega Turrican* muss sich diesmal in Anbetracht eines gewissen grünen Dinos mit einer halben Seite zufriedengeben. Am kurzweiligen Spielprinzip hat sich nichts geändert. In der Rolle des Bren McGuire, der zum Kampf gegen die Mächte des Bösen seine Turrican-Rüstung trägt, hüpft ihr wie gewohnt durch Jump&Run-lastige 2D-Levels, die einem *Mega Man* entsprungen sein könnten, und ballert in bester *Contra*-Manier alles über den Haufen, was euch in die Quere kommt. Die technische Präsentation liegt auf gewohnt hohem Niveau – ebenso wie der Spielspaß. Ein Wermutstropfen sind die wenigen Unterschiede zur SNES-Fassung. Denn auch wenn *Turrican* seinen Wurzeln treu bleiben muss, so hat Entwickler Factor 5 bereits mehr Kreativität bewiesen. Das alles kratzt jedoch nicht am wirklich genialen Endprodukt, das seine 800 Wii Points allemal wert ist. **(fk)**

RETRO-TEST
MEGA TURRICAN

Genre:	Jump & Shoot
Hersteller:	Factor 5
Spieler:	1
Controller:	Classic
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

KRITISCH Sind eure Energiereserven erschöpft, hilft ein grüner Energieschild (rechts oben). BILD: N-ZONE

RIESENWURM Dieses Monster erinnert an die Schlange Bottown aus Super Metroid. BILD: N-ZONE

Cruis'n USA (N64, 1998)

„Tritt auf die Bremse, die Rennstrecke baut sich noch auf ..."

Man könnte es Mut nennen, den Nintendo mit der Neuveröffentlichung des N64-Rennspiels *Cruis'n USA* beweist. Schließlich war der Titel bereits vor einem Jahrzehnt zumindest in spielerischer Hinsicht ein Totalflop. Dass die 64-Bit-Konsole auch eine Kehrseite zu den halbwegs bis überdurchschnittlich guten Rennspielen zu bieten hatte, demonstrierte *Cruis'n USA* nämlich so gut wie kaum ein anderer Genre-Ableger. Fangen wir einmal damit an, dass sich die Boliden wie Seifenkisten auf Schienen steuern – und das mit einem Analog-Stick wohlgemerkt. Grafisch ist und war der Titel eine Zumutung. Denn die unschön aufploppenden Hintergründe und die sich mit der Geschwindigkeit eines Dreirads aufbauende Rennstrecke hätte das Nintendo 64 bei Weitem besser hinbekommen, wie etwa *Excitebike* oder *Automobili Lamborghini* beweisen. Dass das Ganze in dieser Form absolut keinen Spaß macht, liegt daher auf der Hand. Das war schon damals so und hat sich bis heute nicht geändert. Die zehn Euro solltet ihr euch lieber sparen und auf die Veröffentlichung oben genannter Alternativen warten. Oder zu *Wave Race* beziehungsweise *Mario Kart 64* greifen. **(fk)**

RETRO-TEST
CRUIS'N USA

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	1.000 Wii Points

WERTUNG ★☆☆☆☆

SCHLICHT In grafischer Hinsicht konnte das Spiel schon vor zehn Jahren nicht überzeugen. BILD: N-ZONE

LAHM Auch was das Gameplay anbelangt, ist der Titel sehr schwach. BILD: N-ZONE

Uridium (C64, 1986)

Schießen wie vor 20 Jahren

Gestatten, unser erster Test zu einem Commodore-64-Spiel: *Uridium* heißt der coole Sci-Fi-Shooter aus dem Jahre 1986. Dabei müsst ihr in den horizontal scrollenden Levels fliegende Feinde vom Himmel holen und möglichst viele Punkte kassieren. *Uridium* beinhaltet insgesamt 15 Passagen, die es zu meistern gilt. Allesamt wurden diese nach einem Metall benannt. Der letzte Level trägt übrigens den Namen des Spieles. Der Begriff ist eine Ableitung von der Materie „Iridium". *Uridium* war für damalige Verhältnisse äußerst rasant und auch dementsprechend schwer. Heutzutage definieren wir so etwas normalerweise als „unspielbar". Also Vorsicht! Nur Shooter-Cracks sollten sich an diesen Titel wagen. Alles in allem bietet *Uridium* trotz seines enormen Nostalgie-Wertes für 500 Punkte zu wenig, um auch heute noch vollends zu überzeugen. **(fk)**

FIX Die Spielgeschwindigkeit ist irrsinnig schnell. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST
URIDIUM

Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Hewson Consultants
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★☆☆☆

California Games (C64, 1987)

So sahen traditionelle Sportspiele aus!

Das waren noch Zeiten! Während wir heutzutage mit boshaften Sportspiel-Gurken à la *RTL Winter Sports 2008* gequält werden, kamen die älteren Semester unter uns vor etwa 20 Jahren in den Genuss von Epyx' berühmten Software-Perlen, zum Beispiel *California Games*. Der Name verrät es schon: Das Spiel beinhaltet viele traditionelle kalifornische Sportarten, darunter Surfen, Kampfsport, Skaten und noch einiges mehr. Im Vergleich zu den aktuellen Vorzeigespielen *Wii Sports* und *Mario & Sonic* musstet ihr damals jedoch noch kein Stück Plastik durch die Luft wirbeln, sondern lediglich durch simples Knöpfchendrücken euer Reaktionsvermögen unter Beweis stellen. Spaßig, keine Frage! Nur leider ist das Ganze im 21. Jahrhundert schlichtweg veraltet und taugt lediglich noch für einen Nostalgie-Trip. **(fk)**

OHNE HELM? Dieses kleine Männlein wird sich wehtun... BILD: NINTENDO

RETRO-TEST
CALIFORNIA GAMES

Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Epyx
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★☆☆☆

Wonder Boy (Master System, 1986)

Mike auf den Spuren von Link

Da haben wir mal wieder ein Jump & Run und so ganz nebenbei unseren ersten Sega-Master-System-Test. *Wonder Boy* erschien 1986 und konnte sich für einen *Super Mario*-Konkurrenten durchaus sehen lassen. Insbesondere in grafischer Hinsicht punktete der Titel mehrfach: Flüssig scrollende Levels, gute Sprites und gestochen scharfe Pixelgrafik waren einstmals ein wahres Fest für das Auge des Spielers. Und auch spielerisch kam *Wonder Boy* nicht zu kurz. Abwechslungsreiche Hüpfpassagen mit dazugehörigem böswilligen Gesindel, das euch ans Leder will, motivierten über lange Zeit. Das sieht heute jedoch etwas anders aus. Ein bereits erhältliches *Super Mario Bros. 3* steckt den Wunderknabeln locker in die Tasche – und zwar zum selben Preis. Daran ändert auch der erhabene Nostalgiefaktor nichts. **(fk)**

CRAZY In den Wolken skaten. Besser geht's nicht! BILD: N-ZONE

RETRO-TEST
WONDER BOY

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★☆☆☆

Super R-Type (SNES, 1992)

Schon wieder ein Actionspiel ...

R-Type? Kennen wir doch irgendwoher ... War das nicht der Shooter, der sich bereits seit langer Zeit unangefochten mit einer Fünf-Sterne-Wertung auf dem zweiten Platz der besten TurboGrafX-Spiele der Virtual Console (siehe folgende Seite) hält? Genau das war er! Zumindest Teil 1 der brachial-imposanten Action-Schießerei. *Super R-Type* hingegen enttäuschte seinerzeit die Presse und Fans mit der Wiederverwertung der bereits bekannten Level-Schemata und einer fürchterlichen technischen Anpassung. Da macht selbst die wildeste Ballerorgie keinen beziehungsweise nur noch halb so viel Spaß. Schade, da doch der Name *R-Type* an und für sich für uneingeschränkte Shooter-Action par excellence steht. Wir empfehlen: Kauft euch von dem Geld lieber den Klassiker aus dem Jahre 1987. Der hat's wirklich in sich! **(fk)**

KOSMISCH Im Hintergrund ziehen Planeten vorbei. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST
SUPER R-TYPE

Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★☆☆☆

Die besten VC-Spiele

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Super Mario Bros. 3	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Bubble Bobble	Taito	Action	1-2	****
Star Tropics	Nintendo	Action-Adventure	1	****
Adventures of Lolo 2	Nintendo	Puzzlespiel	1	****
Super Mario Bros.	Nintendo	Jump & Run	1-2	***

TURBOGRAFX

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Bomberman '93	Hudson	Action	1-5	*****
R-Type	Hudson	Shoot 'em Up	1-2	*****
Lords of Thunder	Hudson	Shoot 'em Up	1-2	****
Dragons Curse	NEC	Action-Adventure	1	****
Blazing Lasers	Compile	Shoot 'em Up	1	****

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Gunstar Heroes	Sega	Action	1-2	*****
Shinobi III	Sega	Action	1	****
Shining Force	Sega	Rollenspiel	1	****
Shining in the Darkness	Sega	Rollenspiel	1	****
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump & Run	1	****

NEOGEO

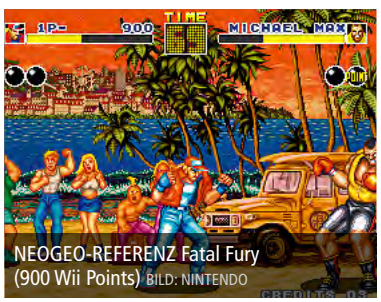
Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Fatal Fury	Beat 'em Up	1-2	****	
The King of Fighters '94	Beat 'em Up	1-2	***	
Blue's Journey	Jump & Run	1-2	***	
Art of Fighting	Beat 'em Up	1-2	***	
Baseball Stars 2	Sportspiel	1-2	***	

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

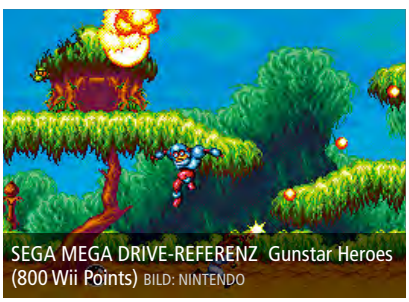
Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Super Metroid	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Zelda: A Link to the Past	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Super Mario World	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Donkey Kong Country	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Super Probotector	Konami	Action	1-2	*****

NINTENDO 64

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Super Mario 64	Nintendo	Jump & Run	1	*****
Paper Mario	Nintendo	Rollenspiel	1	*****
Mario Kart 64	Nintendo	Fun-Racer	1-4	****
Wave Race 64	Nintendo	Rennspiel	1-2	****



NEOGEO-REFERENZ Fatal Fury (900 Wii Points) BILD: NINTENDO


SEGA MEGA DRIVE-REFERENZ Gunstar Heroes (800 Wii Points) BILD: NINTENDO

Das zocken wir!

Von diesen Retro-Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

KID ICARUS (VC)

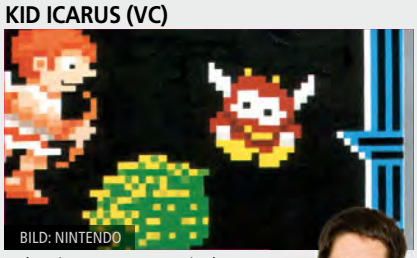


BILD: NINTENDO

Christoph Kraus

Bäh, Pits Passwörter sind wirklich eine Qual! Beim Notieren der 24-stelligen Codes vertippe ich mich leider ständig. BITTE SOFORT DAMIT AUFHÖREN!

WONDER BOY (VC)

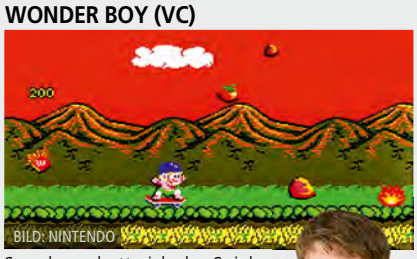


BILD: NINTENDO

Thomas Eder

So schwer hatte ich das Spiel mit dem blonden Wunderknaben wahrlich nicht in Erinnerung. Und trotzdem kann ich mich nur schwer davon losreißen.

ZELDA: A LINK TO THE PAST (VC)

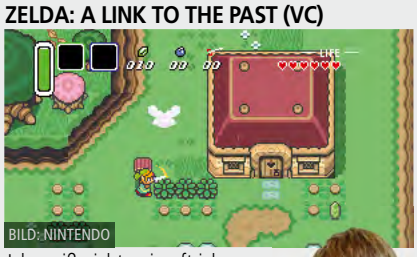
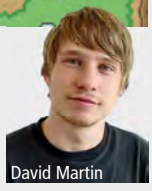


BILD: NINTENDO


David Martin

Ich weiß nicht, wie oft ich diesen Teil schon durchgezockt habe, aber eines ist klar: *A Link to the Past* fasziniert mich immer wieder aufs Neue!

MEGA TURRICAN (VC)

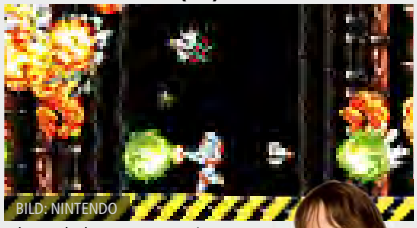


BILD: NINTENDO

Sebastian Stange

Abwechslung muss sein, und da ich leider nie einen Mega Drive besaß, vergnüge ich mich mit *Mega Turrican*, anstatt zur SNES-Version zu greifen.

Mario Kart Wii

Mit diesen Streckentipps macht euch keiner mehr was vor. Werdet der König der Piste!

Die N-ZONE-Fahrschule

Allgemeine Tricks und Kniffe, die jeder Rennfahrer beherrschen muss!

AUTOR: SEBASTIAN BILLMEIER

Es ist wieder so weit: Mario und seine Freunde schwingen sich auf ihre Karts und diesmal sogar Bikes und beharken sich mit roten Panzern, Bananenschalen und den gefährlichen Kugelwillis. Damit ihr online Spielern aus aller Welt zeigen könnt, wo euer Kart den Auspuff hat, und natürlich damit ihr offline gegen die computergesteuerten Rivalen bestehen könnt, warten auf den folgenden Seiten massenhaft Streckentipps auf euch. Also ran ans Steuer und Vollgas voraus!

Am Start ziehen alle an mir vorbei? Warum ist das so?
Eure Konkurrenten beherrschen den Blitzstart. Sobald die Zwei des Startcountdowns zu verblassen beginnt, drückt ihr aufs Gaspedal. Dann sollte euer Gefährt ebenfalls mit einem kleinen Turboschub starten und ihr zieht von Anfang an davon. Aber Vorsicht! Wer zu früh damit beginnt, riskiert einen Fehlstart. Dann drehen die Reifen eures Karts oder Bikes durch und ihr verliert einige Sekunden. Mit etwas Übung dürfte diese essenzielle *Mario Kart*-Technik jedoch kein Problem sein.

Wie kann ich den Windschatten nutzen?
Wenn ihr einige Sekunden am Heck eurer Rivalen klebt, erkennt ihr den Windstrom eures Vordermannes. Fahrt ihr in diesen, damit euer Kart leicht beschleunigt. Schafft ihr es, lange genug im Windschatten zu bleiben, dann taucht wie in den Vorgängern ein sternförmiges Symbol vor euch auf und ihr erhaltet einen unglaublichen Geschwindigkeitsschub. Oft ist diese Methode des Überholens der Schlüssel zum Sieg – vor allem auf der Zielgeraden seid ihr so unschlagbar. Dank der Tatsache, dass nun zwölf Fahrer gleichzeitig auf den Pisten unterwegs sind, solltet ihr oftmals Gelegenheit haben, diesen Vorteil zu nutzen. Aber nehmt euch vor fiesen Items in Acht, die euer Vordermann am Heck seines Wagens platziert haben könnte!

Automatische oder manuelle Drifts? Was lohnt sich wann?
Es liegt prinzipiell an euren Vorlieben, was ihr wählt. Spielt ihr mit dem mitgelieferten Lenkrad, so ist die Automatik wirklich gut, da ihr euch um Items und Tricks kümmern könnt und lediglich in Kurven lenken müsst. Der Drift startet automatisch ab einem bestimmten Lenkradeinschlag. Leider ist es nicht möglich, in diesem Modus Mini-Turbos zu starten. Bei manueller Steuerung müsst ihr in Kurven die entsprechende Taste drücken, damit euer Kart mit dem Drift beginnt. Nach kurzer Zeit beginnt dann euer Auspuff blau zu leuchten, schafft ihr es noch länger zu driften, färbt er sich sogar rot. Dementsprechend erhaltet ihr einen Temposchub, sobald ihr den Drift beendet. Kleiner Unterschied: Da die Motorräder den Wheelie beherrschen, ist für sie nur der blaue Turboschub in Kurven möglich.

Kontrahenten auf Bikes sind sehr häufig schneller als ich. Wie schaffen die das?
Sie machen sich den erwähnten Wheelie zunutze. Führt das entsprechende Kommando aus, um für kurze Zeit auf dem Hinterreifen eures Feuerstuhls zu fahren und dabei leicht zu beschleunigen. Während dieser Zeit ist lenken jedoch nur stark begrenzt möglich. Werdet ihr während eines Wheelies gerammt, geratet ihr völlig aus dem Gleichgewicht und verliert sehr viel Geschwindigkeit. Unser Geheimtipp: Man kann die komplette Strecke mit dem Wheelie fahren, dieser lässt sich nämlich durch einen Druck auf die Drifttaste abbrechen, ohne dabei Geschwindigkeit zu verlieren. So entgeht ihr auch euren Feinden, die eure Wheelies durch gezielte Attacken nur allzu gerne stoppen möchten.

Ich bin völlig von der Strecke abgekommen und verliere viel Zeit, bis mich Lakitu wieder auf die Strecke bringt. Gibt es keine Möglichkeit, schneller zu sein?
Ein paar Sekunden Zeitverlust sind in dieser Situation unvermeidbar. Sobald euch Lakitu aber auf die Strecke zurücksetzt, könnt ihr einen kleinen Geschwindigkeitsschub erhalten. Dazu müsst ihr genau in dem Moment beschleunigen, in dem euer Kart den Boden berührt. Diese Technik erfordert ein genaues Timing. Also nicht verzweifeln, Übung macht den Meister!

Auf Schanzen vollführen die anderen Fahrer immer Tricks. Warum machen sie das?
Wenn ihr die Trick-Taste in dem Moment drückt, in dem ihr eine Sprungschanze verlasst, legt euer Fahrer einen Stunt hin. Bei der Landung verschafft euch das einen starken Geschwindigkeitsschub. Diesen könnt ihr nutzen, um unwegsames Gelände zu überqueren oder an euren Kontrahenten vorbeizuziehen. Einen Stunt könnt ihr übrigens an jeder Stelle ausführen, an der ihr mit eurem Gefährt vom Boden abhebt!

DRIFT Baby Peach weiß, wie man sich in Kurven verhalten muss. BILD: N-ZONE

STUNT Koopa zeigt Kunststückchen und bei der Landung wird er dafür belohnt! BILD: N-ZONE

WHEELIE Lasst euer Bike abheben – ihr werdet es nicht bereuen! BILD: N-ZONE

Pilz-Cup

Luigis Piste

1 Schnappt euch hier einen Stern oder Pilz und fahrt über die Sprungschanze. Das verschafft euch neben einem weiteren Temposchub sogar noch ein Item.
2 Ebenso könnt ihr hier über den Sand abkürzen. Passt jedoch gut auf die Röhren auf! Es erfordert etwas Übung, hier genau zwischendurch zu kommen.
3 Diese lange Gerade lädt euch dazu ein, den Windschatten der Vordermänner auszunutzen. Profis versuchen sich am Driften auf gerader Strecke, es funktioniert mit etwas Training!

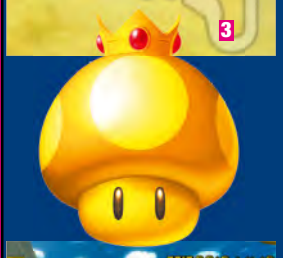
Für Anfänger ist dieser Kurs sehr gut geeignet. Hier könnt ihr essenzielle Manöver wie das Driften und das Fahren im Windschatten sehr gut üben.

Kuhmuh-Weide

1 Mit einem Pilz oder einem anderen beschleunigenden Item kürzt ihr hier über das Gras ab und kommt so ganz einfach durch den sich schlängelnden Streckenabschnitt!
2 Ab der zweiten Runde machen sich Kühe auf der Strecke breit. Passt hier gut auf und weicht am besten schon frühzeitig aus!
3 Nachdem ihr über die Schanze gesprungen seid, könnt ihr ohne großen Geschwindigkeitsverlust über dieses Grasbett fahren. Mit einem Pilz klappt's natürlich noch einen Tick flotter, so oder so ist dieser Tipp sehr lohnenswert!

Wer aufpasst, dass ihm keine Kuh vors Kart rennt, hat hier den Sieg schon so gut wie in der Tasche. Das Grün behindert euch nur wenig!

Pilz-Schlucht



1 Gleich nach dem Start fahrt ihr mit einem Pilz oder Stern rechts neben der rosa Blume von der Piste nach unten. Ihr landet auf einem Pilz, der euch weiterkatapultiert, bis ihr auf der Brücke landet.
2 Nehmt hier den rechten Weg – er ist die schnellere Variante und ein Extra könnt ihr hier ebenso erhalten. Genauso solltet ihr euch bei der zweiten Abzweigung etwas später wieder entscheiden, links verliert ihr viel Zeit.
3 Mit einem Pilz oder ähnlichen Extras könnt ihr hier innen an den herumlaufenden Gumbas vorbeifahren, das spart Zeit und Nerven.

Gewusst wie: Koopa macht alles richtig und hat wieder eine Kurve weniger zu fahren. Und immer schön auf die Gumbas achten, die euch später über den Weg laufen!

Toads Fabrik

1 Versucht hier auf dem grünen, beschleunigenden Band zu fahren. Beobachtet dabei die Pressen genau! Solltet ihr die Möglichkeit haben, darunter durchzufahren, dann nutzt sie!
2 Achtet hier gut auf die Kisten – eine Berührung kostet viel Zeit. Peilt die Item-Boxen genau an und versucht die Bewegungen der Laufbänder auszunutzen.
3 Sobald ihr diesen Streckenabschnitt seht, werdet ihr erkennen, welcher Turbostreifen gerade nicht von den Schaufeln verdeckt wird. Fahrt diesen sofort an, ansonsten kostet euch der Schlamm viel Zeit.

Die roten Bänder solltet ihr möglichst meiden. Wenn ihr ein Item schnappen wollt, das auf ihnen liegt, fahrt wirklich nur so lange wie nötig darauf, jede Sekunde zählt!

Blumen-Cup

Marios Piste

1 Fahrt hier mit einem Pilz über das Gras und über die Schanze, mit einem Stunt schafft ihr es, bis zum Eingang des Tunnels katapultiert zu werden!
2 Solltet ihr am Kettenhund vorbei müssen, dann achtet auf seine plötzlichen Angriffe. Wurde ein Fahrer direkt vor euch attackiert, wird er nicht sofort wieder angreifen. Eure Chance, heil daran vorbeizufahren!
3 Auch hier kann man mit einem Pilz über das Grün abkürzen. Ein kleiner, aber feiner Vorteil, den ihr euch nicht entgehen lassen solltet!

Vorsicht vor dem Hund! Wer nett zum Kettenhund ist und schön aufpasst, der dürfte hier keine Probleme bekommen.

Kokos-Promenade

1 Fahrt hier rechts anstatt die Rolltreppe zu benutzen und ihr werdet einen geöffneten Laden entdecken. Mit einem Pilz durchquert ihr diesen, eine Schanze lässt euch wieder mitten im Einkaufszentrum landen!
2 Nutzt die Blumenkübel und Brunnen überall im Level, um die gewinnbringenden Stunts zu starten.
3 Achtet hier auf die Miis in ihren roten Autos! Wenn sich diese gerade bewegt haben, könnt ihr an ihnen vorbeifahren. Es dauert eine Weile, bis sie wieder den Weg blockieren. Mit dem richtigen Timing sollte das kein Problem mehr darstellen.

Wer rücksichtslos durchs Einkaufszentrum rauscht, ist dem Sieg näher. Koopa macht nicht einmal vor Läden Halt und nutzt diese gnadenlos zu seinem Vorteil aus!

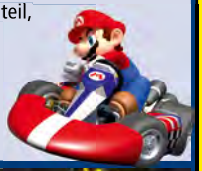
DK Skikane

1 Den tiefen Schnee kann man mit einem Pilz oder Stern ganz einfach hinter sich lassen.
2 Peilt hier die mittlere Schanze an und springt dann von dieser aus zur zweiten. Meidet die kleinen Hügel – diese kosten euch sehr viel Zeit!
3 Die Halfpipe gibt euch genügend Möglichkeiten für ein paar atemberaubende Stunts. Mit der gewonnenen Geschwindigkeit stellt der Schnee kein Hindernis mehr dar.

Auf DKs Pisten geht es immer heiß her. Achtet gut auf die Shy Guys: Nicht nur einmal kommen euch die kleinen Snowboardfahrer in die Quere!

Warios Goldmine

1 Wann immer ihr die Möglichkeit habt, versucht ihr eure Gegner gegen die Bande oder von der Strecke zu drängen. Das ist effektiver, als man denken mag!
2 Passt in allen Tunneln auf, nicht von den Fledermausschwärmen erwischt zu werden. Ihr seht sie frühzeitig, also fahrt an den Rand, um vorbeizukommen.
3 Folgt ihr hier den Loren, kommt ihr auf einen Streckenteil, in dem euch ein paar Turbostreifen und Items erwarten.



Ihr müsst das Befahren der Abkürzung gut timen. Zu leicht wird man von einer Lore von der Piste geschossen. Aber meistens wird der Aufwand belohnt!

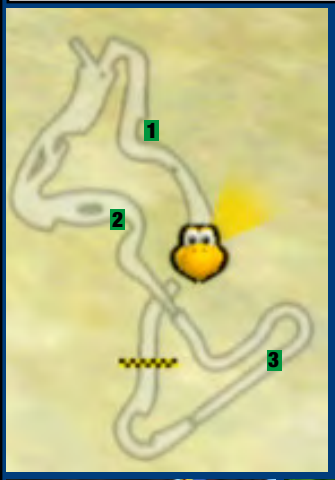
Stern-Cup

Daisys Piste

1 Fahrt hier in das Treppenhaus, um auf der anderen Seite des Gebäudes mitten in den Kreisverkehr katapultiert zu werden.
2 Welchen Weg ihr im Kreisverkehr nehmt, bleibt euch überlassen. Vergesst aber das Driften nicht, denn diese Stelle lädt dazu ein.
3 Auch durch diese langgezogene Kurve lässt es sich super driften! Nutzt eure Chance und zieht davon!

In dieser gemütlichen Stadt könnt ihr sogar den Bürgersteig und Gebäude zu eurem Vorteil nutzen. Befahrt alles, was euch lohnenswert erscheint!

Koopa-Kap



1 Kürzt hier mit einem Pilz über das Gras ab, um euch nicht mit den Gumbas ärgern zu müssen.
2 Am Ende der Flussabfahrt rast ihr mit einem beschleunigenden Item rechts am roten Panzer vorbei und macht so wieder ein paar Sekunden gut.
3 Im Röhrensystem müsst ihr jede Berührung mit den grünen Strahlen vermeiden. Geschrumpft werden ist nicht lustig! Der Fluss in der Röhre aber ist euer Freund. Fahrt darauf, um euren Konkurrenten das Heck zeigen zu können!

Sobald der Fluss in Fahrtrichtung fließt, könnt ihr ihn zum Beschleunigen verwenden. Den Wasserfall am Ende der Strecke sollte man jedoch meiden!

Blätterwald

1 Nehmt euch vor den Beinen der Wiggler in Acht! Man erkennt früh, wohin sie laufen werden! Und fahrt in jeden Blätterhaufen, den ihr erwischt. Einige beherbergen sehr nützliche Extras.
2 Auf dieser windgepeitschten Brücke könnt ihr gleich mehrere Stunts einlegen.
3 Hier stehen drei Wege zur Auswahl. Links und rechts locken Turbostreifen und Extras, in der Mitte könnt ihr an Bodenwellen einen Trick vollführen, um Geschwindigkeit zu gewinnen.

Die vielen offenen Abschnitte der Strecke sind gefährlich. Übt das Driften vorher gut, damit ihr nicht plötzlich von einem der Äste fallt!

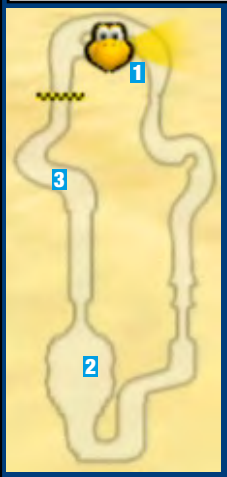
Vulkangrollen

1 Hier gibt es sehr viele kleine Schanzen, deswegen nutzt wirklich jede für einen kleinen Extraturbo durch Stunts.
2 Mit einem Pilz oder Stern könnt ihr hier zwischen den Felsen abkürzen.
3 Egal für welchen Weg ihr euch entscheidet, nehmt jeden Turbostreifen mit. Sie garantieren euch den Sieg.

Diese Strecke hat es wirklich in sich. Da sie sich mit jeder Runde verändert und kleiner wird, solltet ihr euch von Anfang an mittig halten!

Spezial-Cup

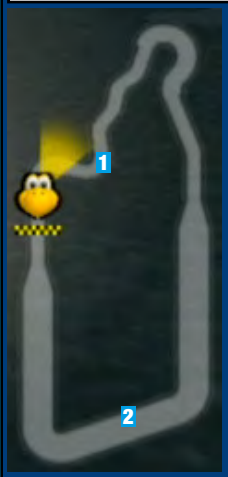
Staubtrockene Ruinen



1 Saust hier mithilfe eines Pilzes oder Sterns zwischen den zwei Kakteen hindurch.
2 Jede Runde füllt sich der Raum mehr mit Sand. In der dritten Runde ist es nur noch mit einem Pilz oder Stern möglich, halbwegs flott hindurchzufahren.
3 Lasst hier einfach eine große Kurve aus, indem ihr den Sand an dieser Stelle durchfahrt. Natürlich mit der Hilfe eines Pilzes!

Für Anfänger ist dieser Kurs sehr gut geeignet. Hier könnt ihr essenzielle Manöver wie das Driften und das Fahren im Windschatten sehr gut üben.

Mondlichtstraße



1 Fahrt gleich zu Beginn die Böschung hinauf. Links wartet ein Item – auf der rechten Seite sogar noch eine Schanze mit Turbostreifen!
2 Passt auf der gesamten Autobahn darauf auf, nicht von den Autos erwischt zu werden. Am besten fahrt ihr links, da euch so wenigstens niemand entgegenkommt. Wenn ihr mit Panzern auf die Bombenkarts schießt, könnt ihr durch die Explosion sogar eure Konkurrenten ausschalten. Haltet selbst jedoch Abstand zu ihnen, damit euch nicht genau dasselbe passiert. Wenn ihr euch sicher sein könnt, dass gerade kein Auto kommt, nutzt die Gegenfahrbahn. Aber das Risiko eines Unfalls besteht immer!

Erinnert ihr euch bei diesen Bildern nicht auch an Mario Kart: Double Dash? Auch dort durftet ihr bei Nacht durch eine Stadt fahren, aber mit weitaus weniger Gegenverkehr!

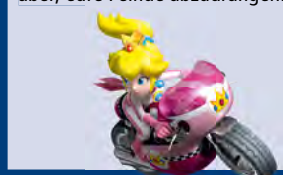
Bowsers Festung

1 Im wabernden Raum könnt ihr auch ohne Sprungschanzen mehrere Stunts hinlegen, um euch einen kleinen Geschwindigkeitsvorteil zu verschaffen.
2 Die erste Halfpipe hier solltet ihr nehmen, um nicht durch den Schlamm fahren zu müssen, …
3 … hier seid ihr völlig sicher vor der Flammenkugel. Erwischt den richtigen Moment und ihr könnt die Schanze verwenden, ohne umständlich an der Wand hinüberzuspringen.

Bowsers Festung hat seit jeher allerlei Gemeinheiten zu bieten. Mit unseren Tipps seid ihr jedoch gewappnet!

Regenbogen-Boulevard

1 Diese Abkürzung ist etwas schwierig zu nehmen. Ihr benötigt zwei Pilze oder einen Stern, um über beide Abgründe zu springen. Dann müsst ihr einfach geradewegs auf den Abgrund zufahren und beim Abheben einen Stunt hinlegen, um die Flugdauer zu erhöhen.
2 Überall fehlen die Streckenbegrenzungen. Passt hier gut auf – versucht aber, eure Feinde abzudrängen.



Diese Strecke verlangt euer ganzes Können. Enge Abschnitte, tiefe Abgründe und viele Driftmöglichkeiten fordern euer ganzes Können.

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf dieser Seite findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

THOMAS EDER
30,
Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Mario Kart Wii

CHEATS | Neue Spielfiguren

Nachdem wir euch mit hilfreichen Spieletipps zu Nintendos Kart-Spektakel eingedeckt haben, möchten wir euch natürlich auch nicht vorenthalten, wie ihr an die freispielbaren Charaktere kommt. Die Tipps stammen von unserem Leser Stephan Gerner (bekannt durch die Fanfilme auf den letzten DVDs), der sich als Dankeschön über ein brandneues Wii-Spiel freuen darf. Herzlichen Glückwunsch, du Kartprofi!

KÖNIG BUU HUU	50-ccm-Stern-Cup gewinnen
DIDDY KONG	alle 50-ccm-Cups gewinnen
MII	100-ccm-Spezial-Cup gewinnen
KNOCHENTROCKEN	100-ccm-Blatt-Cup gewinnen
DAISY	150-ccm-Spezial-Cup gewinnen
BABY DAISY	mindestens 1 Stern in allen 50-ccm-Wii-Grand-Prix
BOWSER JR.	mindestens 1 Stern in allen 100-ccm-Retro-Grand-Prix
KNOCHEN-BOWSER	mindestens 1 Stern in allen 150-ccm-Wii-Grand-Prix
BIRDO	16 verschiedene Strecken im Zeitfahren fahren oder 250 Siege online
TOADETTE	32 verschiedene Strecken im Zeitfahren fahren oder 1000 Siege online
FUNKY KONG	4 Experten-Geister freischalten *
BABY LUIGI	8 Experten-Geister freischalten *
ROSALINA	Super Mario Galaxy Savegame auf der Wii haben oder einen Stern in allen Retro-Cups im Spiegelmodus erhalten
MII (OUTFIT A)	Gewinne den 100 ccm Spezial-Cup
MII (OUTFIT B)	Alle 32 Experten-Geister freischalten*

* SCHLAGT DIE ENTWICKLERGEISTER IM ZEITFAHREN UM 5-6 SEKUNDEN, UM DIE EXPERTENGEISTER FREIZUSCHALTEN.

GEWAGT Bei so vielen Tipps vollführt unser Koopa gleich einen Freudensprung! BILD: N-ZONE

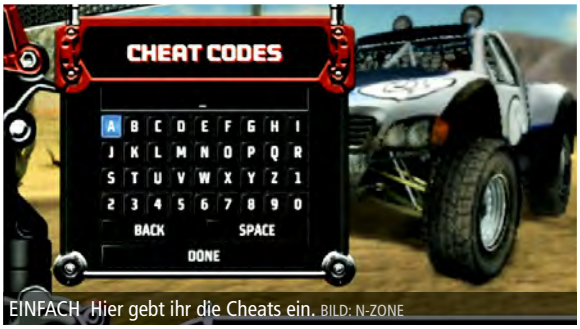
FLOTT Wir helfen euch, vor allen anderen davonzuziehen! BILD: N-ZONE

MX vs. ATV Untamed

CHEATS | Strecken, Bikes und Ausrüstung

Wer sich die unterhaltsame Offroad-Raserei etwas erleichtern möchte, liegt mit unseren Cheats genau richtig. Besonders spaßig wird's, wenn ihr euch mit dem schweren Monster-Truck auf die Piste wagt. Aber auch die übrigen Codes bieten eine Menge: Damit schaltet ihr im Handumdrehen Strecken, Bikes, Ausrüstungen und Klassen frei. Gebt dazu im Cheatmenü des Spiels einfach einen der folgenden Cheats ein, um sofort in den Genuss dieser coolen Boni zu kommen.

M ANYZEROS	1.000.000 Punkte
LITTLEGUY	50cc-Bike-Klasse
ONRAILS	alle Bikes
MORESTUFF	alle Herausforderungen
WELLDRESSED	alle Ausrüstungen
MCREWHEELS	alle Maschinen
WHOSTHAT	alle Fahrer
FREETICKET	alle Strecken
YOUGOTIT	alles freischalten
PWNAGE	Monster-Truck freischalten



EINFACH Hier gebt ihr die Cheats ein. BILD: N-ZONE

SCHNELL Mit den neuen Bikes seid ihr der König der Piste! BILD: N-ZONE

Abspielbar auf PS3, PS2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern

N-ZONE

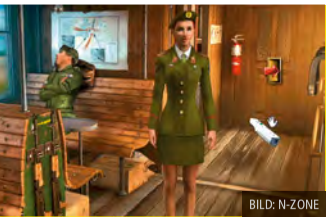
06/2008 **DVD: Inhalt**

MARIO KART Wii

OKAMI

FF: MY LIFE AS A KING

GEHEIMAKTE TUNGUSKA



Thema des Monats
Mario Kart Wii (Wii)

Vorschau
Ferrari Challenge (Wii)
New International Track & Field (DS)
Ninja Gaiden: Dragon Sword (DS)
Okami (Wii)
We Love Golf! (Wii)

Test
Assassin's Creed:
Altaïr's Chronicles (DS)
Dr. Mario & Saikin Bokumetsu (Wii)
Final Fantasy:
My Life as a King (Wii)
Fire Emblem: Radiant Dawn (Wii)
Geheimakte Tunguska (Wii)
MX vs. ATV: Untamed (Wii)
Naruto: Clash of Ninja
Revolution (Wii)
Ping Pong (Wii)
Pokémon Farm (Wii)
Puzzle Quest: Challenge
of the Warlords (Wii)
Star Soldier R (Wii)
Super Turrican (VC)
The World Ends With You (DS)
Worms: Odyssee
im Wurmraum (Wii)

Bonus
Iron Man (Präsentation)
N-ZONE vs. Leser: Mario Kart Wii
Star Wars: The Force Unleashed
T-Shirt-Falten wie ein Ninja

Spiel-Trailer
Alarm! Brennpunkt City
CSI: Hard Evidence
de Blob
Don King presents Prizefighter
Emergency Heroes
Guitar Hero Aerosmith
Guitar Hero on Tour
Iron Man
Kung-Fu Panda
LEGO Batman
LEGO Indiana Jones:
Die legendären Abenteuer
Ninja Gaiden:
Dragon Sword
Opoona
Sonic Unleashed
The Chronicles of Narnia:
Prince Caspian
The Incredible Hulk
Worms: Odyssee im Wurmraum
WWE SmackDown vs. RAW 2009

Jetzt mit Tipps & Tricks zum Ausdrucken

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2008 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE 06/2008 Mario Kart Wii • Okami • Final Fantasy: My Life as a King

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

BILD: NINTENDO

Holt sich Mario den Wii-Pokal?
Wir schicken den Klempner auf die Teststrecke!

DVD-COVER

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

COMPUTEC MEDIA

www.wii-player-mag.de

Spiel mit!

Die ganze Spielewelt von Nintendo in einem Magazin: Wii Player – Das Magazin

- Alles über DS und Wii
- Alles über die neuesten Spiele
- Alles über den großen Spielspaß
- Alles für Dich

Nur 3,90 € Jetzt neu am Kiosk!

Spielerisch · Unterhaltsam · Übersichtlich

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: We love Golf! (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Sonic Chronicles (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Dragon Quest Swords (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Ninja Gaiden: Dragon S. (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: New Int. Track & Field (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Alone in the Dark (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Star Wars: The Force U. (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Mario Kart Wii Online (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Geheimakte Tunguska (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: MX vs. ATV Untamed (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Wii Ware (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: The World Ends With You (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Race Driver: GRID (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Sega Superstars Tennis (DS)	___	❑	❑	❑
Tipps: Mario Kart Wii	___	❑	❑	❑
Reportage: Mario Kart – Online	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Okami (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: We love Golf! (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Ninja Gaiden: Dragon Sw. (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Mario Kart Wii (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: MX vs. ATV: Untamed (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Fire Emblem: Radiant Dawn (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Super Turrican (VC)	___	❑	❑	❑
Test: The World Ends With You (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Geheimakte Tunguska (Wii)	___	❑	❑	❑
Bonus: N-ZONE vs. Leser: Mario Kart Wii	___	❑	❑	❑
Bonus: T-Shirt wie ein Ninja falten	___	❑	❑	❑

8. Wie gefällt dir das kompaktere Info-Center?

❑ Ich wünsche mir komplette Testübersichten für Nintendo DS. Bitte wieder ändern!
❑ Die neue, kompaktere Form gefällt mir besser.
❑ Folgende Änderung wünsche ich mir: _____

9. Wie häufig lädst du dir Klassiker auf die Virtual Console der Wii?

❑ Der Download-Service lässt mich völlig kalt. Ich besitze noch kein Spiel.
❑ Ich nutze die Virtual Console eher selten, habe sie aber schon gebraucht.
❑ Ich lade mir mindestens einmal im Monat ein Spiel herunter.
❑ Als Retro-Fan kaufe ich mindestens zwei Spiele pro Monat.

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 06, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 01" und wählt somit *Okami* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Advance Wars: Dark Conflict* euer absoluter Lieblingstitel ist).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt".

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an: N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 4. Juni 2008

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Okami	Wii
02. We Love Golf	Wii
03. Wii Fit	Wii
04. Race Driver GRID	DS
05. Alone in the Dark	Wii
06. Super Smash Bros. Brawl	Wii
07. Brothers in Arms: Road to H.	Wii
08. Spore	DS
09. Ferrari Challenge	DS
10. Fire Emblem DS	DS
11. Guitar Hero Aerosmith	Wii
12. Fire Emblem: Goddess of D.	Wii
13. Advance Wars: Dark Conflict	DS
14. The Spiderwick Chronicles	Wii
15. Guitar Hero on Tour	DS
16. Disaster: Day of Crisis	Wii
17. Lego Indiana Jones	Wii
18. Sonic Chronicles	DS
19. Deadly Creatures	Wii
20. De Blob	Wii
21. Soul Calibur Legends	Wii
22. Lego Batman	Wii
23. Assassin's Creed	DS
24. New International Track & …	DS
25. Red Steel 2	Wii
26. Dewy's Adventure	Wii
27. Ferrari Challenge	Wii
28. Lego Batman	Wii
29. Battle of the Bands	Wii
30. Star Wars: The Force …	Wii
31. Pokémon Farm	Wii
32. Sports Island	Wii
33. Wii Music	Wii
34. Spectrobes 2	DS
35. Trauma Center: New Blood	Wii
36. We Ski	Wii
37. Pokémon Mystery Dungeon	DS
38. Star Wars: The Force Unl.	DS
39. Super Mario Stadium Baseb.	Wii
40. Dragon Quest Swords	Wii

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
03. Mario Kart Wii	Wii
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Dragon Ball Z: Budokai T. 3	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Pro Evolution Soccer 2008	Wii
10. Hotel Dusk: Room 215	DS
11. Advance Wars: Dark Conflict	DS
12. Rayman Raving Rabbids 2	Wii
13. Mario & Sonic bei den O. …	Wii
14. Pokémon Battle Revolution	Wii
15. Sega Superstars Tennis	Wii
16. Mario & Luigi: Partners in …	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Need for Speed Pro Street	Wii
19. Sonic Riders: Zero Gravity	Wii
20. Resident Evil 4 Wii Edition	Wii
21. Zack & Wiki	Wii
22. Metroid Prime 3	Wii
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Bully: Die Ehrenrunde	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Endless Ocean	Wii
27. Orcs & Elves	DS
28. Panzer Tactics DS	DS
29. Nintendogs	DS
30. The World End With You	DS
31. Smackdown! vs. Raw 2008	Wii
32. Resident Evil 4 (dt.)	GC
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Super Mario Smash Bros.	GC
35. Guitar Hero III	Wii
36. Tetris DS	DS
37. Call of Duty 4	DS
38. Destroy all Humans: Big …	Wii
39. Dragon Quest Monsters: J.	DS
40. Harvest Moon: Magical M.	Wii

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Rainer Rosenbusch

Objektleiter Konsolenmagazine Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Benjamin Becker, Sven Eichelberg, Felix Kothe, Thomas Steuer, Sebastian Billmeier
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Claudia Brose
Community Manager Marc Brehme
Layout David Mola (Ltg.), Arne Söntgerath, Wojtek Pruchnicki, Matthias Schöffel
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut
Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de
Redaktion Sascha Pilling, David Martin, Maik Koch
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Werbeverkaufsleiter
Gunnar Obermeier,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: 049 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50 / Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,- / Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50 / Plus-Abonnement € 66,70

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY^3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

2878 – 9796 – 9846

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Ihr habt Alltagsprobleme, Stress, Panik und Sorgen? Dann ist hier die Nummer gegen Kummer! Wer die Telefonnummer in der Überschrift wählt, bekommt von mir 24 Stunden am Tag, sieben Tage die Woche immer ein offenes Ohr (* € 19,99 pro Anruf im Ramba-Zamba-Spar-Abo). Ich freue mich auf euren Anruf! … … … … … … Nee! Natürlich alles Quatsch, das hier ist mein ganz persönlicher *Mario Kart Wii*-Freundescode. Wenn ihr Lust auf einen Renn-Quickie habt, tragt den Code in eurem Menü-Profil ein und verratet mir im Wii-Forum von www.n-zone.de euren Code – dann sehen wir uns mit etwas Glück auf der Online-Piste! Ich bin jedenfalls positiv überrascht, wie hervorragend die Wi-Fi Connection bei *Mario Kart Wii* funktioniert. Spielen zu zwölft – super Sache! Lange Ladezeiten ade – astrein! Punktesystem – prima! Auch die Tatsache, dass ich jetzt nach jedem Rennen aufhören kann, ist für mich als Feierabend-Zocker perfekt. Dumm nur: Wenn ich mich mit Freunden zum Spielen verabredet habe und chatten möchte, muss ich nebenbei Xbox Live laufen lassen oder mir mein Handy-Headset ans Ohr klemmen. ZONK! Wieso fahre ich viel zu oft nur mit zwei Leuten ein einsames Rennen? Nachbessern! Und warum schaffe ich es einfach nicht, aus dem Tal der Punkte-Tränen zu entkommen? Mehr als 6.000 Punkte schaffe ich einfach nicht. Buh-huh! Bin ich also auf dem besten Weg zum Casual Gamer und merke es bloß nicht? Findet es online heraus! Wir sehen uns auf der Rennpiste – und bitte NICHT den beknackten Wettkampf-Modus anwählen, hört ihr?

Kurioses aus der Videospielbranche

Manchmal sind unsere Kollegen vom offiziellen Xbox-Magazin wirklich zu beneiden – so wie kürzlich, als Manni in die Nähe von Birmingham düste, um die Entwickler von Rare zu besuchen. Im Visier standen zwei ganz geheime Spiele, die Mitte Mai enthüllt werden. Kurios: Im Studio entdeckten wir zahlreiche Pappaufsteller zu Nintendo-Spielen, darunter ein riesiges Logo zu *Perfect Dark*, eine Promo-Figur zu *Conker's Bad Fur Day*, Wandmotive zum N64-Shooter *Jet Force Gemini* und – ein Schelm, wer an die *Donkey Kong Country*-Teile denkt – ein riesiges Bananenregal. Wenn die Entwickler mit ihrer Kreativität am Ende sind, können sie sich hier bedienen. Bilder vom Rare-Besuch gibt's auf www.n-zone.de (Suchbegriff „besuch bei rare"), erste Infos im neuen OXM.

Damals …

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE.

Live von der E3: Die N-ZONE 07/2003 stellte auf mehr als 30 Seiten alle Titel vor, die auf der damals wichtigsten Fachmesse für Furore sorgten: *Mario Kart: Double Dash!!*, *F-Zero GX*, *1080° Avalanche* und viele mehr. Allerdings waren nicht alle gezeigten Spiele der erhoffte Überknaller: Der GameCube-Shooter *Geist* litt unter der schwachen Technik und mauen KI, *Pokémon Box* war gar kein richtiges Spiel und *Star Fox Assault* mangelte es akut an Abwechslung. Im Testteil brillierte dagegen *Wario World*, das satte 87 Prozent Einzelspieler-Wertung einheimsen konnte. Unser dicker Wario ist eben doch die coolste Sau des Pilzkönigreichs!

Was wird gespielt bei …

Nils Kedeinis

BILD: INDIGO PEARL

Nils Kedeinis (27) ist PR-Berater bei der PR-Agentur Indigo Pearl in Hamburg. Kürzlich hat er uns in der Redaktion *Summer Athletics* vorgeführt.

Was spielst du im Augenblick? Was gefällt dir an diesen Spielen?
In der Xbox 360 rotiert derzeit das Rollenspiel *Lost Odyssey*, das mich an gute alte *Final Fantasy*-Zeiten erinnert. Auf der PlayStation 3 sorgt der Shooter *Unreal Tournament 3* für optimalen Stressabbau. Auf der Wii probiere ich mich an *Pro Evolution Soccer 2008* und bin begeistert, dass die Steuerung doch so gut umgesetzt worden ist.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Der N64 war meine erste Nintendo-Konsole, folglich habe ich an die Klassiker *Super Mario 64, The Legend of Zelda: Ocarina of Time* und *Wave Race 64* die besten Erinnerungen. Zeitlose Meisterwerke, mit denen sich auch aktuelle Spieleproduktionen in Sachen Gamedesign und Spielspaß messen lassen müssen – und leider viel zu häufig den Kürzeren ziehen.

Welche Wii-Neuauflage wünschst du dir am meisten?
Wave Race!

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Sorry, Mario, aber meine erste Liebe galt Sonic. Der blaue Igel, der mit einem Affenzahn durch die Levels fetzte, hat mich damals sofort fasziniert. Mario hatte zwar das bessere Gameplay, aber Sonic hatte mehr Style! ;)

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
Seit *International Superstar Soccer 64* halten meine Zockerfreunde und ich Konami die Treue. Klar, dass *Pro Evolution Soccer* bei Multiplayer-Sessions immer noch die Nummer 1 ist! Auf den Plätzen 2 und 3: *Mario Kart* und *Bomberman* …

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Wenn ihr die Gelegenheit bekommt, euer Hobby zum Beruf zu machen, denkt nicht drüber nach: Macht es einfach! Wenn's nicht klappt, kann man immer noch zu Onkel Werner in die Werkstatt …

HEFTVORSCHAU

Ausgabe 07/08 ab 04.06.08 am Kiosk

Abonnenten erhalten das Heft üblicherweise 1 bis 2 Tage früher.

| Vorschau

Vorhang auf: Der Monat der Enthüllungen!

Die Wii und der DS dürfen sich auf eine geballte Ladung hochkarätiger Spiele freuen – auch wenn diese nicht aus dem Hause Nintendo kommen! Noch dürfen wir nichts verraten, doch garantieren wir euch Action, Sport und Jump & Run vom Feinsten! Vorfreude ist angebracht!

| Test

BILD: N-ZONE

Super Smash Bros. Brawl

Sollte der Titel endlich bei uns erscheinen, dürft ihr euch auf den PAL-Test plus Lösung freuen!

| Test

BILD: CAPCOM

Okami

So kunstvoll kann virtuelle Unterhaltung sein! Aber reicht eine Menge Stil zum Mega-Hit?

| Test

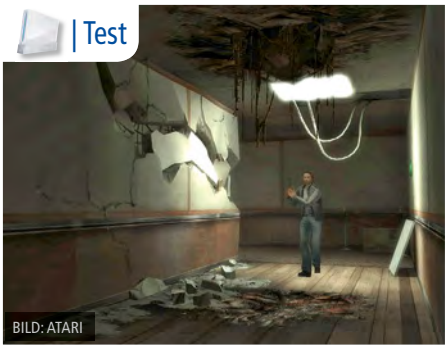


BILD: ATARI

Alone in the Dark

Im schonungslosen Test fühlen wir dem innovativen Horror-Schocker aus dem Hause Atari auf den Zahn.

Lesefutter für Konsolenfans

Wii PLAYER
05-06/08

Noch mehr Gehirn-Jogging: Die neuen IQ-Trainer im Visier, Die Entwickler von *Guitar Hero On Tour* (DS) im Exklusiv-Interview
u. v. m.

PLAY³
05/08

Wichtigste Themen: *MotorStorm 2, Metal Gear Solid 4, Gran Turismo 5 Prologue, Battlefield: Bad Company*
u. v. m.

GAMES AKTUELL
05/08

Top-Themen: *Grand Theft Auto 4, Mafia II, Metal Gear Solid 4, MotorStorm 2*
u. v. m.

XBOX 360
05/08

Wichtigste Themen: Sandkasten-Special, MMORPG auf der Xbox 360, *Star Wars: The Force Unleashed, Soul Calibur IV*
u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

Und [vi:] spielst du?

Cooking Pro Kit

Billiard Kit

Fishing Kit

Light Gun Kit

Sportsracket Kit

Professional Boxing Kit

SPEEDLINK

www.speed-link.com

Wii

SQUARE ENIX

Du bist der Held.
Die Wii-Fernbedienung ist dein legendäres Schwert!

DRAGON QUEST SWORDS

DRAGON QUEST SWORDS
Die maskierte Königin und der Spiegelturm™

6
Freigegeben ab sechs Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk

www.dragonquestswords.de

© 2007 - 2009 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. © KOICHI SUGIYAMA DRAGON QUEST. DRAGON QUEST SWORDS, THE MASKED QUEEN AND THE TOWER OF MIRRORS, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Co., Ltd. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.